http://www.oldgamesitalia.net/

TX: 004 DICEMBRE 1988
L. 5000

the GAMES machine

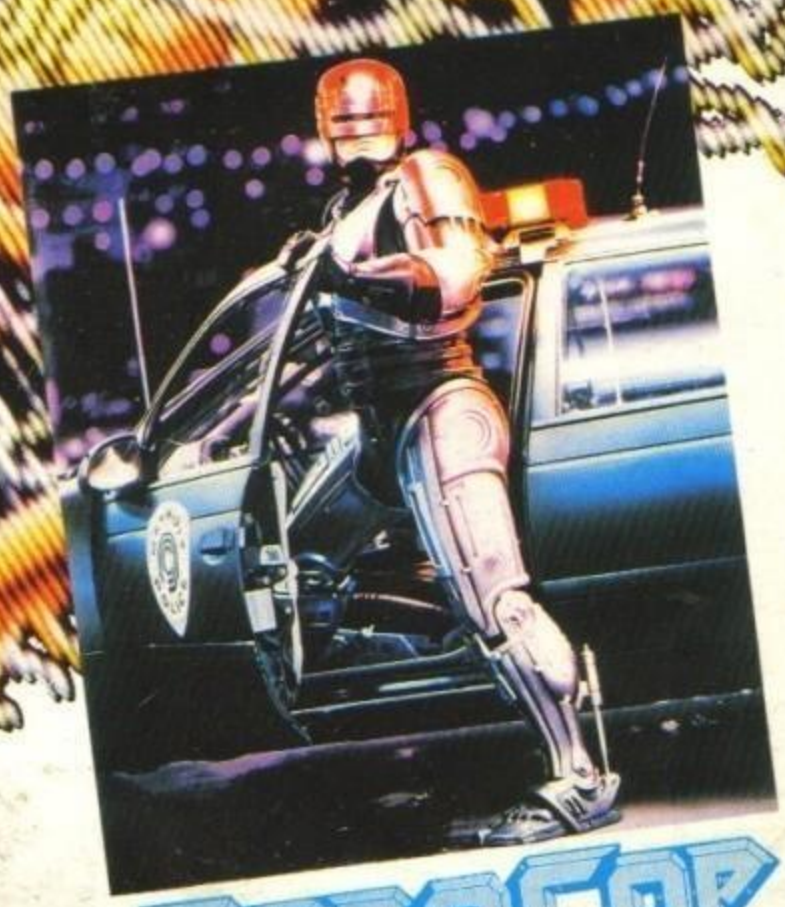
IN QUESTO NUMERO:

R-TYPE **OUTRUN**
BOMBUZAL **IK+**
PACMANIA
POWERDROME
... e molti altri!!!

R-TYPE

PIRATI
TGM
INDAGA

Per:
Amiga, Atari ST, MS DOS
MSX 2, Sega, Nintendo, VCS
Coin-Op...



ROBOCOP
IL FILM IL GIOCO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La più micidiale mac...ma da gue...

THE N

Thunder

THE PEPSI CHALLENGE
GAME OF THE YEAR!

Tieniti lo stomaco e snebbiati il cervello per il viaggio della tua vita, mentre prendi il controllo dei più avanzati sistemi d'arma per elicottero che siano mai stati concepiti dagli specialisti – dai scacco ai reattori più veloci, soverchia anche le più pericolose cannoniere.
Solca i cieli tormentati della città dei grattacieli, mentre affini le tue abilità per la battaglia che ti aspetta. Lanciati sul mare per un epico scontro con una enorme e formidabile cannoniera. Vola verso i duelli nella gole rocciose e le fitte foreste, dove le tue capacità di pilota vengono messe alla prova finò al limite, con picchiate, attese e manovre abilissime, per aprirti la strada nel labirinto fortificato.
Spingiti in avanti con coraggio furibondo,

CBM 64/128 – cassetta, dischetto. **SPECTRUM 48/128K** – cassetta +3 dischetto. **ATARI ST** – dischetto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che abbia mai solcato i cieli .....

0.1

Thunder Blade™

spazzando via cannoniere, carri armati, reattori – evitando missili a ricerca di calore, tra pericolose installazioni petrolifere, fino allo scontro finale con il terrificante incrociatore APACHE – in un'azione senza fine, fino a quando non emergi vincitore – Il Cannoniere d'Oro – padrone della più micidiale macchina da guerra mai vista in cielo.

Schemata dalle versione Atari ST.

Il gioco è stato prodotto su licenza della Sega Enterprises Ltd., Giappone, e THUNDER BLADE™ e SEGA (o SEGA™) sono marchi di fabbrica della Sega Enterprises Ltd. U.S. Gold (Italia) via Mazzini 15, 21020 Casciago (Va) Italy.

SEGA®

AMSTRAD CPC ischetto. AMIGA – dischetto. IBM PC & COMPATIBILI

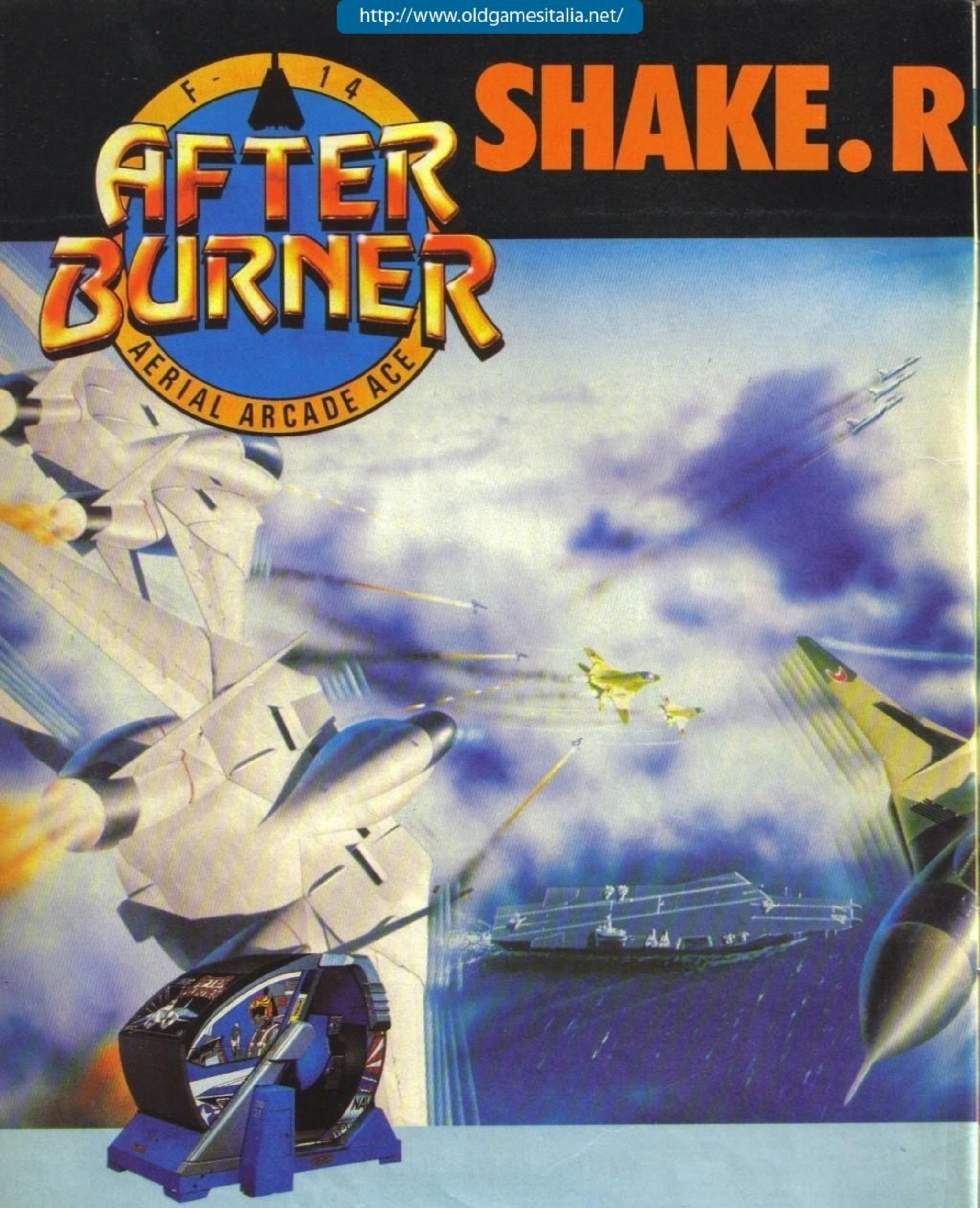
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SHAKE. R

F-14 AFTER BURNER AERIAL ARCADE ACE



ACTIVISION

SEGA®

AFTERBURNER – 'THE ARCADE

Afterburner™ Sega© are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan. Marketed and distributed by Activision. Mail Order: Activision, Blake House, Manor Farm Estate, Manor Farm Rd., Reading, Berkshire. Consumer Enquiries: 0734 311666 Technical Support: 0703 229694.

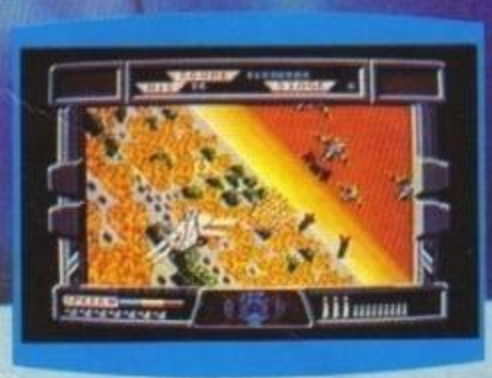
Available on C64 cassette (£9.99) and disk (£14.99), Spectrum (£12.99),

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATTLE. ROLL IT..



Amiga screen shots shown

ST screen shots shown

SENSATION OF THE YEAR'

Amstrad cassette (£9.99) and disk (£14.99), Atari ST (£24.99),

AFTERBURNER – You've played the arcade smash – now experience the white-knuckled realism of a supersonic dogfight at home! Using your heat-seeking missiles and laser anti-aircraft fire, can you be top gun against a seething supersonic swarm?

Experience brain-numbing G-forces; bones rattling with the body-jarring pitch and yaw . . . **scan** with your radar, lock on your target and FIRE!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

9 POSTA

13 PREVIEW

21 *Avventura*

25 RECENSIONI

71 TIPS & TRICKS

62 COIN OP

64 GLI 'ALTRI GIOCHI'

80 WORK SHOP

82 NEXT MONTH

13 PREVIEW *FLASH!*
Una 'zummata' sulle novità a sedici bit...

64 Dungeons & Dragons

68 ROBOCOP
Il vigilante d'acciaio

73 PIRATI!
... e adesso ne parliamo anche noi!

76 BATMAN
Scopriamo chi (o cosa) è...

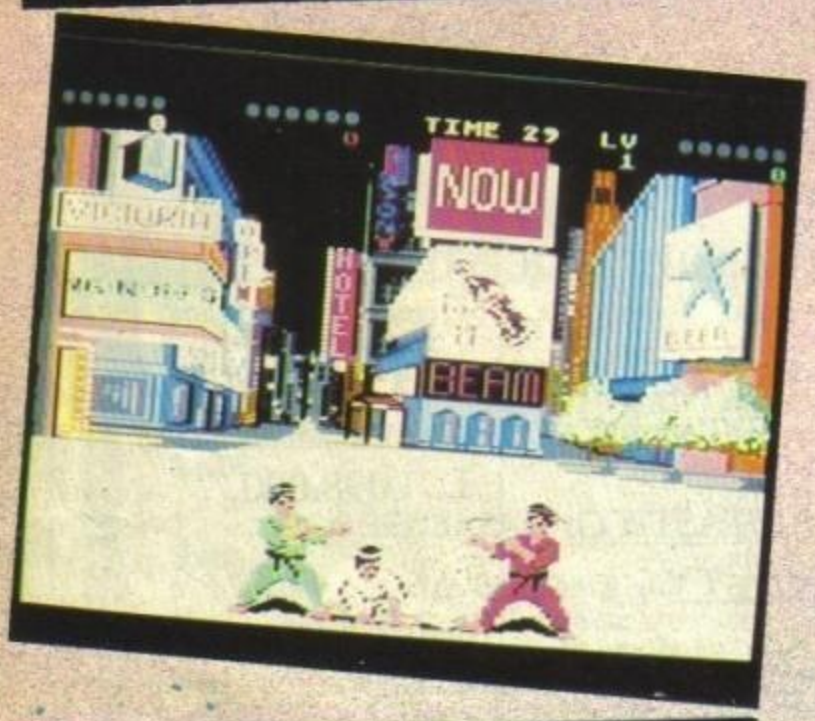
78 Quest For Clues
Quando non ce la fate proprio più

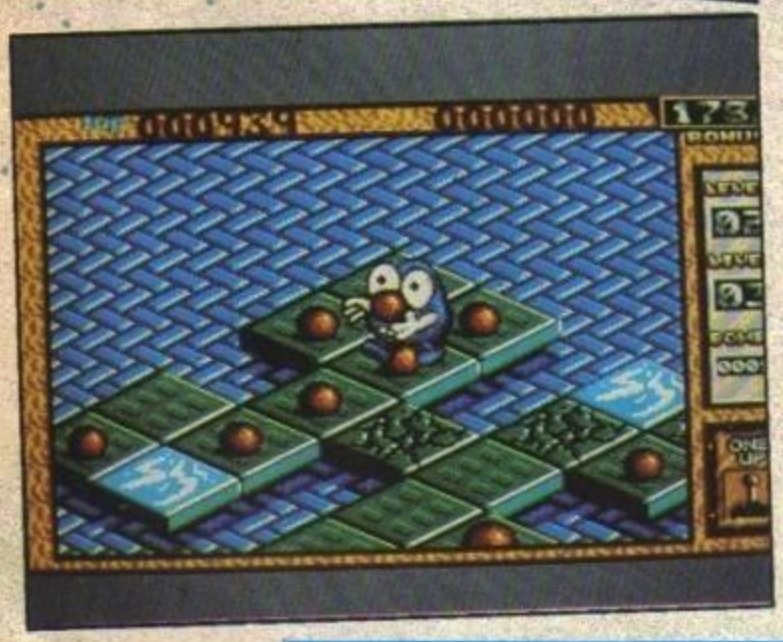
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITIALE





SEMEL IN ANNO...

E' un po' di tempo che qui in redazione aleggia una minacciosa atmosfera: i redattori si lasciano prendere da strane, inspiegabili manie, a volte davvero preoccupanti. A parte la sinistra figura del Caporedattore Mascherato — che nelle più tarde ore della notte striscia furtiva nei corridoi vagando da un ufficio all'altro in cerca di 'cloni' da distruggere — alcuni dei 'nostri' hanno subito una certa influenza di tipo 'vigilantistico': chi si veste con impermeabili di plastica 'alla Blade Runner/Neuromancer', chi si lega al polpaccio il Light Phaser del Sega Master System e poi — dopo essersi sfogato con aria impassibile contro un gioco stile Shooting Gallery — lo fa roteare alla maniera di Robocop, chi invece indossa strani costumi ed esce dalla finestra (per fortuna siamo al pianterreno) per andare in cerca di pirati da giustiziare. Ultimamente, vista la mole di lavoro in sospeso, comincio a sospettare che si tratti di una serie di abili manovre per sfuggire al proprio destino di 'recensori fantozziani'.
E intanto, in previsione di qualche definitiva crisi d'identità o esaurimento nervoso del team di TGM, stiamo già reclutando nuove leve per la sempre più invincibile redazione della rivista italiana a 16-bit (provate a confrontare l'elenco dei redattori qui sotto di mese in mese se non ci credete): uomini duri pronti a tutto (persino ad occuparsi della Posta!).
Ma sento già il 'mostro editoriale' dibattersi e ululare di impazienza: le pagine seguenti — sempre più italiane — vi aspettano per travolgervi di immagini e di parole, e se qualcosa è riuscita a sfuggirci la cattureremo e la rinchiuderemo nel prossimo numero... come sempre.

Bonaventura Di Bello

P.S.

Buone Feste da tutta la Redazione di TGM!!!

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Direttore Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Stefano Monti **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione:** Fabio Rossi, Paolo Cardillo, Massimo Torriani, Luca Cornacchia, Nessim Vaturi, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi - **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Claudio Lavezzi - Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina:
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OPINIONE Comunicazione Integrata

CPC464, fantastico computer.

Fantastico per imparare, fantastico per divertirsi.

TUTTO COMPRESO.

CPC464GT 64 Kb RAM con monitor fosfori verdi, tastiera, registratore a cassetta, joystick, 100 programmi/giochi:
L. 399.000.+IVA
CPC464CTM 64 Kb RAM con monitor a colori, tastiera, registratore a cassette, joystick, 100 programmi/giochi: L. 699.000.+IVA
CPC6128GT 128 Kb RAM con monitor a fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi:
L. 699.000.+IVA
CPC6128CTM 128 Kb RAM con monitor a colori, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi:
L. 899.000.+IVA

PRONTO AMSTRAD.

Telefonaci:
02/26410511, avrai ogni informazione; oppure scrivici:
Casella Postale 10794
20124 Milano.

LI TROVI QUI.

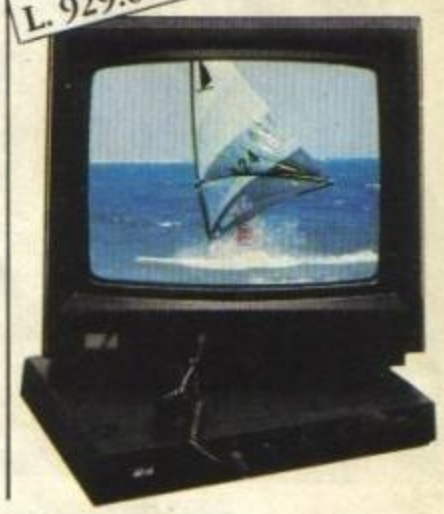
Presso i numerosissimi punti vendita Amstrad. Cerca quello più vicino su "Amstrad Magazine" in edicola (troverai molte notizie in più).

Oltre 150 Centri di Assistenza Tecnica.

FANTASTICO, DIVENTA TV COLOR.

Al momento del tuo acquisto puoi trasformare il tuo CPC con monitor a colori in TV color, il tuo TV color, come? Ma è semplice, basta che tu scelga una delle seguenti versioni: T-CPC464CTM (come CPC464CTM + sintonizzatore TV)
L. 898.000.+IVA
T-CPC6128CTM (come CPC6128CTM + sintonizzatore TV)
L. 1.098.000.+IVA

FINO AL 15 DICEMBRE 1988.
L. 729.000 + IVA TCPC464CTM
L. 929.000 + IVA TCPC6128CTM



AMSTRAD
DALLA PARTE DEL CONSUMATORE

Caratteristiche e prezzi sono soggetti a variazione senza preavviso.
*Offerta speciale valida dal 15/11 al 15/12.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

Avevamo visto giusto: la posta arriva con una frequenza sempre maggiore (buon segno), e con argomenti sempre più svariati e validi.
Dobbiamo accontentare tutti, perché questa è la nostra politica (che cerchiamo di perseguire nei limiti del possibile — per i miracoli stiamo seguendo un corso intensivo di alcuni secoli), ma non si può affrontare tutti gli argomenti in un solo numero, né in un paio di numeri. Siamo già al punto di dovervi raccomandare di non disperare se non vedete pubblicata la vostra 36° lettera, e di tenere in ogni caso d'occhio tutte le altre perché potrebbero trattare lo stesso argomento. Come fu scritto a suo tempo nella posta di Zzap!, TUTTE LE LETTERE VENGONO LETTE E PONDERATE, PER CUI STATE TRANQUILLI E PAZIENTATE...

PIU' RECENSIONI

Spett. TGM,
sono un possessore di un MSX 2 ed ho quindi letto con molta attenzione il primo numero della Vostra rivista: l'ho trovata molto interessante, e decisamente ben fatta (attenzione però agli errori di stampa, non infrequenti). Sarei più contento se la rivista contenesse recensioni di giochi più numerose per quanto riguarda l'MSX 2, anche se capisco che sia giusto lasciare spazio alle recensioni per l'AMIGA e l'ATARI ST, i quali occupano la maggior parte del mercato (almeno, quello del software dedicato a noi teen-ager).
In ultimo, dato che per me è stato molto difficile reperire i videogiochi (in particolare quelli specificatamente per l'MSX 2), e per trovare Hydlide mi sono dovuto rivolgere direttamente alla ditta distributrice, vi sarei grato se venisse pubblicato un elenco dei negozi in cui sono presenti i giochi recensiti, o almeno gli indirizzi degli importatori.
Cordiali saluti e anticipati ringraziamenti,
Ted 16 di Milano

Sul problema dell'acquisto di cartucce ed altro software qui in Italia cala sempre, inesorabile, l'ombra del disinteresse di chi dovrebbe occuparsi dell'importazione, ma spesso a ragione: pochissima richiesta da una parte e rapporti poco incoraggianti con l'estero dall'altra spingono gli importatori ad una politica di 'estrema cautela'. A nessuno piacerebbe acquistare mille cartridge di un gioco per poi venderne soltanto cinquanta, giusto? D'altra parte voi utenti di MSX fatevi sentire, scrivete anche ai maggiori importatori, alle case produttrici delle macchine o alle loro filiali italiane se si tratta di marche straniere. Noi di TGM non possiamo che rendere noto il problema su queste pagine e, credeteci, stiamo facendo tanto.
Sul numero di recensioni per MSX2, invece, quello che possiamo dirti è che le nostre intenzioni sono buone, tanto è vero che finora abbiamo osato recensire del software per MSX2 tra l'altro non ancora ufficialmente importato in Italia. Per cui abbi ancora un po' di pazienza, e vedrai che le cose migliorano senz'altro, e allora saremo i primi a pubblicare l'elenco di cui parli. Non possiamo però insistere troppo su questa strada: non faremmo altro che stuzzicare i vostri appetiti di videogiocatori per poi lasciarvi 'a bocca asciutta' a causa del problema prima esposto. Intanto, se c'è qualche 'piccolo importatore' che se ne sta occupando, speriamo legga queste righe e si metta in contatto con noi.

QUANDO LA FACCIA E'... SINGOLA

Carissima Redazione di 'The Games Machine' vi faccio i miei complimenti per la fantastica rivista; ma vorrei porvi una domanda.
Io posseggo un ATARI 520STFM con drive interno a singola faccia; lo sanno tutti che i programmi originali vengono registrati su singola faccia proprio perché la ATARI distribuisce questi drive.
Tutto OK fin quando sul N°1 di 'TGM', nella rubrica NEWS, avete scritto che la ATARI intende potenziare il 520STFM con un drive doppia faccia; praticamente la ATARI non distribuirà computer con il drive singolo.
La domanda è questa:
Le software house continueranno a distribuire i programmi su singola faccia o li metteranno tutti su doppia??
Spero ardentemente in una vostra risposta.
Infine vorrei fare i complimenti a Broncos per la sua lettera.
Cordiali saluti
Giorgio Sabatini di Roma
P.S. Nel caso della seconda ipotesi, che ci faccio con il mio ATARI?

Come certamente avrai notato, caro Giorgio, le software house continuano a produrre software per la versione di base (e più diffusa) dell'ST, che è la stessa da te posseduta. Sicuramente la Atari darà una mano a tutti i possessori di 520 con drive singola faccia nel caso vogliano fare una 'upgrade', ovvero modificare il drive per raddoppiarne la capacità (come già avviene in Gran Bretagna), per cui puoi dormire sonni tranquilli per molto, molto tempo...

GLI 'ALTRI GIOCHI'

Spett.le direzione di TGM,
saltando ovvi complimenti alla vostra rivista (era ora che qualcuno si occupasse in modo serio dei 16 bit!!) volevo manifestarvi lo stupore e la gioia mie e di altre trenta persone quando abbiamo visto la vostra rubrica 'Gli Altri Giochi'; dopo l'attuale espansione del Role-Playing era ora che qualche rivista seria (che non sia, cioè, scritta a macchina e diffusa in fotocopie) si occupasse di questo nuovo aspetto dei giochi da tavolo. Nel nostro gruppo, che ha l'onore di chiamarsi 'Associazione Giochi di Simulazione e di Ruolo', si è immediatamente scatenata una rissa tra Elfi e Nani per potersi impadronire dell'unica TGM disponibile ma, dopo aver passato a fil di spada il goblin di turno, siamo stati concordi nell'affermare che le due recensioni sono ben fatte, anche se non vediamo le connessioni fra Battletech ed i cartoni animati (se, comunque, siete in vena di suicidi mentali provate a giocare a Toon, il Role-Playing della Jackson Games). Siamo comunque a vostra disposizione casomai aveste bisogno di qualsivoglia aiuto in materia di Role-Playing e Wargames.
In attesa di vostre notizie
Gianluca Ronchi - Ferrara
P.S. Curiosità: all'ultima Convention tenutasi a Roma un gigantesco tavolo era dedicato a Battletech; qui si sono tenute due battaglie durate sei e dieci ore fra una decina di giocatori.

Ci sono state diverse lettere che, come questa inviataci da Gianluca, hanno manifestato il loro apprezzamento per la rubrica degli 'altri giochi': non sapete quanto ci faccia piacere, visto che finora si era trattato più che altro di un 'esperimento'. Invitiamo quindi tutti coloro che hanno dubbi, consigli, quesiti e proposte sull'argomento a scrivere, scrivere e scrivere, in modo da 'fertilizzare' questo aspetto del moderno divertimento. Non nascondiamo che in redazione sono anche giunte lettere di videogiocatori 'disgustati' da questa rubrica, e forse ne pubblicheremo una sul prossimo numero per illustrarvene stile e contenuto: a

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

questi ultimi vogliamo intanto rispondere che le tre pagine dedicate a questo settore del divertimento (sì, non è elettronico, ma ci si diverte lo stesso un sacco!) non sono poi tante in confronto alle numerose pagine di recensioni software che formano la rivista.

FUTURI PROGRAMMATORI

Spett.le redazione di 'The Games Machine' prima di tutto vorrei farvi i complimenti per la rivista, che insieme a Zzap! reputo la migliore nel settore dei videogame.
Ottima idea quella di dare spazio anche a quei piccoli mostri chiamati console, e finalmente anche ai coin-op che da tempo non si vedeva una recensione. Ma ora passiamo a noi.
Sono un ragazzo di 18 anni che possedeva un CBM 64 che ora ha venduto, ed ha comprato un Amiga da 2 giorni. Io questo computer lo vorrei conoscere e sfruttare al massimo, cioè imparare a programmare in Assembler.
Ora vorrei porvi delle domande che mi assillano da circa 1 anno:
1) Premettendo che ho qualche nozione di Basic e che ho circa 3 ore al giorno perché lavoro, vorrei sapere se studiando l'Assembly potrei arrivare a programmare un gioco. Se la risposta è no, dovrei seguire dei corsi? Quali?
2) I programmatori come Jeff Minter o Andrew Braybrook, hanno degli editor (editor per sprite o editor musicali) per programmare i loro giochi, oppure programmano tutto loro?
3) Vorrei sapere se la Commodore dispone di un libro per la programmazione in Assembler. Se no, mi consiglierete un libro?
4) Prego tutti i programmatori che leggono TGM di contattarmi al Tel. 0571/509914 per darmi dei consigli.
Non vi ruberò altro spazio, ma spero che pubblichiate questa mia lettera, che per me è molto importante.
P.S. Hey, Atariani, smettiamo di litigare o provocheremo la distruzione della Posta.
Dimitri Mencini - Empoli Sovigliana (FI)

Sinceramente, siamo tutti concordi nel consigliarti una cosa: se vuoi creare dei videogame, non lanciarti nella programmazione in 'Assembly puro'! I programmatori professionisti non solo si servono di 'editor' per realizzare la parte grafica (fondali, sprite, screen di presentazione) e sonora (colonne sonore, effetti), ma utilizzano una serie di routine — magari modificandole e potenziandole — per il resto del 'programma' (animazione e scrolling, collisione, gestione della mappa di gioco, etc.). Del resto, adesso che sul mercato cominciano ad apparire anche dei 'generatori di giochi' per i 16 bit, conviene orientarsi in quel senso: si risparmia tempo e fatica che possono essere investiti nella progettazione del gioco stesso (con grandi vantaggi — leggi il 'workshop' di TGM se desideri maggiori delucidazioni).

Tutti coloro (tanti) che ci hanno già scritto su questo argomento (come Riccardo Cielo di Valdagno (VI), Luca Meloni di Pesaro e un certo Drax di Lanciano, tanto per citarne qualcuno) restino pure sintonizzati perché l'argomento ci sta abbastanza a cuore e cercheremo di affrontarlo ancora e magari più approfonditamente.
Il consiglio che intanto diamo a tutti è di seguire attentamente la rubrica del Workshop, perché potrebbe rappresentare la risposta a molti loro interrogativi.

L'ARENA DI TGM

(Ovvero: Lo Zen e l'arte di scannarsi inutilmente attraverso le pagine di una rivista)

Come leggerete sulla seconda lettera di questo 'spazio polemiche' — quella di Mauro Sardu — siamo stati accusati di 'atarismo': cosa rispondere? Le solite cose? Certo, in altre nazioni come l'Italia, la Germania (mica poi tanto, eh, Mauro?) e gli USA l'Amiga ha una posizione di rilievo, ma il software dov'è che lo producono? Sia ben chiaro che noi non parteggiamo per nessuno (siamo tutti felici possessori di computer Superbrain, Oric, Dragon, Enterprise, ZX80 Nuova Rom, PSION Organizer, ITT 3030 e Cambridge Z88), ma la fonte delle nostre notizie più 'ufficiali' è la Gran Bretagna, e in quella nazione l'ST lo vendono ad un prezzo minore dell'Amiga e insieme al computer regalano una quantità di software il cui valore supera quello della macchina stessa (o quasi), per cui c'è da supporre che la situazione resterà più o meno invariata... però, se avete letto le news del numero scorso, avrete già capito che qualcosa si sta muovendo a favore dell'Amiga anche in Gran Bretagna, sul versante del software.
A proposito, Mauro, per quanto ne sappiamo, l'unica possibilità di collegare un CD all'Amiga è attraverso un campionatore di suoni (vedi articolo su Pro Sound del numero scorso) per ottenere una fedele riproduzione di essi: a meno che tu non ti riferisca ad un lettore 'ottico' di dischi al laser, e allora è tutto un altro discorso...
Comunque, tornando allo strazio della 'botta-e-risposta', per accontentare tutti gli assetati di sangue... pardòn, di polemiche, abbiamo pubblicato le 'risposte feroci' alla lettera del povero BRONCOs — che tra l'altro ha utilizzato — se ricordate — frasi come "l'Amiga è un ottimo computer" e "l'ST in questo campo (i giochi) sarà sempre un gradino più in basso dell'Amiga". Le uniche due cose che ha detto a sfavore del computer Commodore sono state a proposito dello sfarfallìo in HI RES e l'impossibilità di leggere i dischetti in formato MS DOS: Luca (e non solo lui) ne ha fatto una tragedia: certo che esistono periferiche che eliminano il problema dello sfarfallìo e monitor ad alta persistenza, ma i primi costano un occhio della testa e gli ultimi sono inutili in applicazioni con grafica in movimento (giochi, animazioni, etc.). Inoltre BRONCOs parlava della possibilità di leggere i file MS DOS 'direttamente' e non tramite un emulatore come il PC TRANSFORMER (o un 'lettore di file' come DOS 2 DOS).
Dopo questi due chiarimenti ci accuseranno ancora una volta di essere dei 'maledetti ataristi', ma noi porgeremo l'altra RAM... ehm, l'altra guancia. Ci teniamo però a farvi sapere che noi giochiamo con l'Amiga e lavoriamo sull'ST in emulazione software MacIntosh...
Anzi, tanto per farvi capire una volta per tutte come la pensiamo, leggetevi la lettera che segue (l'abbiamo trascritta così come l'abbiamo ricevuta, con tutti i corpi e gli stili che vedete), e vogliamo vedere a chi non strappa almeno un sorrisetto...

GLI ANNNNALI DI DUE 16 BIT-TISTI
(pregasi di NON togliere 3 'n')

Cara TGM, ti ho scritto una lettera per liberarmi di quel 'Pino' che mi st...à rrompendo dicendo che l'ST è + figo dell'AMIGA
Ma st...ai un po' zzitto! Forse non sai che l'ATARI metterà in commercio una nuova scheda grafica di 11500 pixel per 8765 pixel con 1.467.749 colori!
E allora? la Commodore, em em, st...à ppubblicando em em, un sintetizzatore sonoro, em em, che sintetizzerà tutti i suoni del mondo (ribadisco: em em): voce maschile, femminile, omosessuale, rutti,... e perfino il suono "em em" del catarro a 16 bit!
E mmagari gira suoi tuoi 4 canali stereo... ereo (effetto eco), senza che il 68000 ne risenta (se stringere i denti e sudare ffreddo non è risentirne)
Zzitto! umile 1 bit-tista! Noi avremo una scheda grafica di 354.000 pixel con una palet di 16.987.437.230 colori (modo GNAM): e per questo la Commodore è andata da Dio a chiedergli di creare 3 nuovi colori e la 4a dimensione (si gusterà con gli occhialini a 3 lenti)...
Ha Ha, St...aremo a vedere l'arcobaleno...
E avremo anche una sfumatura di grigio "tale et quale" a quella di Pong e di Asteroids (U.S. Nickel)
Nnoi avremo anche una scheda dolby a 88 canali...
... il VIC 20 avrà un AMIGA 500 emulator dal costo di soli £3.000.000
E nnoi il 'Caffettiera interface'...
Ssalve, io c'ho un ARCHIMEDES a 32 bits!
St...ai RISChiando un po' troppo a venire qqui!
Pim! Pum! Crash! Porca... ho rotto il computer!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

... chi sopravviverà alla mia battaglia...

A Morte i Polemici
The Alex
P.S. Ho l'MSX per programmare e il Sega Master System per giocare.
HA! HA! HA! HA! HA!

Cari macchinisti
vi scrivo per complimentarmi con voi, sia per la rivista che, pur con qualche pecca, risulta la migliore del settore, sia per la vostra ipocrisia che meriterebbe un bel 100%. E' difficile infatti immaginare un'altra spiegazione quando a dichiarazioni del tipo "Non polemizzate anche qui sui 16 bit" seguono articoli come quello pubblicato a pag. 13 con perle tipo "Il 35% degli Amiga viene restituito" o "Atari batte Amiga in Inghilterra". Perché non parlate invece della situazione tedesca, americana e italiana dove l'Atari quasi non esiste? A questa domanda posso dare due possibili risposte:
1) TGM si è schierato dalla parte dell'Atari (e non è difficile crederlo)
2) TGM vuole alimentare quella polemica che ufficialmente definisce vecchia e stantìa
Spero che questa sia una mia impressione e che nel numero successivo (n°2) seguano analisi un po' più imparziali.
Chiuso questo capitolo vorrei dare un consiglio a BRONCOs:
"Quando non sai le cose NON PARLARE!!".
Il S.O. dell'Amiga non ha più alcun bug da anni e l'80% degli Amighi non ha mai visto il vecchio sistema 1.1 di cui parli. Lo sfarfallio viene emesso solo in due modi su quattro e può essere corretto tranquillamente se se ne ha voglia (esistono varie periferiche per farlo). Le limitazioni del modo HAM sono praticamente ininfluenti ma col nuovo sistema operativo saranno possibili 4096 colori senza limitazioni (16 milioni con la nuova scheda in preparazione e grafica 1024x1024). La compatibilità MS-DOS è assicurata sull'Amiga 2000 e 1000 con una modica spesa e comprende anche i dischetti da 5 1/4 (la maggioranza). Evito di parlare dell'ST perché non avendolo mai visto non voglio parlare come te per sentito dire.
Vi saluto sperando nella fine di queste stupide polemiche che continuo a sentire dal 1983 con protagonisti vari (C64-Spectrum, C64-MSX, etc.)
Mauro Sardu - Iglesias (CA)
P.S. E' possibile collegare un Compact Disk normale all'Amiga?

"Vorrei inoltre far notare alcune informazioni riguardo la mia fantastica AMIGA del cuore, caro BRONCOs!
Secondo te, caro incompetente l'AT... ehm, l'AT... (scusate non riesco a scriverne, né a pronunciarne il terribile nome) è più professionale di AMIGA? Sei proprio così ignorante? Pensa, o insulso, che l'Amiga è ricchissimo di numerose utility che ne fanno uno dei computer amatoriali più 'professionali' del mondo. La ricchezza di software è vitale dato che quella di AT... (basta! cancellatelo dalla faccia della terra) non raggiunge certamente quella di Amiga, beh, le conseguenze sono ovvie (forse non per gli AT... risti che avendo acquistato un bidone (questo è un eufemismo, naturalmente) non hanno evidentemente le facoltà mentali necessarie per capire le cose più semplici!)
E poi, o insulso, perché non ti informi un po' prima di dare delle notizie sbagliate che potrebbero far nascere nelle menti dei profani numerosi dubbi sulla netta superiorità di AMIGA? L'ADORABILE è compatibile per il 70% con il sistema operativo MS-DOS sia da 5 1/4 che da 3 1/2, con il fantastico programma TRANSFORMER 1.21.
I coprocessori di Amiga non sono certo stati costruiti per rallentare il lavoro del 68000, ma per facilitarlo, ti pare?
Inoltre esistono degli stupendi monitors ad alta persistenza che eliminano lo sfarfallio dell'HI-RES.
AT... sta a AMIGA come SPECTRUM sta a C64."
Prof. Luca Morisi

Hey Boys, non diciamo cazz...!!
vero BRONCO ?!?
Tu hai detto che non possiedi nessuno dei due mega-computer, bene e allora dimmi come fai a sapere tutte queste cose? (scemenze)
Tu risponderai, le ho lette si riviste (forse Tuttomoda?)
Io possiedo un'Amiga 500 e ti posso giurare che di sfarfallii non ne ho visto neanche l'ombra.
Tu dirai, ma ho visto le foto!!
Bravo pirla, sai cosa ci vuole a fare una foto sfuocata, e dove l'hai visto il monitor monocromatico in bianco e nero?
Come fai a sapere che non era la macchina fotografica in bianco e nero?
I 'disastrosi' bug non li ho ancora visti pur possedendo l'Amiga da più di sei mesi...
L'infanzia giocattolosa è una putt... Hai mai visto funzionare il WorkBench?
E poi di musica, non se ne parla, vero, dove l'Amiga è di gran lunga all'Atari ST.
Scusa, ma l'Atari ST dove li trova i 25.000 colori? A me risulta che ne abbia un po' meno...
E uno col monitor in Bianco e Nero (AAA-AAH!) cosa se ne fa di quei colori? Per lui saranno tutti uguali!
Comunque è vero che entrambi i computer meritano di esistere, altrimenti l'Amiga chi straccerebbe?
Comunque di la verità, sei uno sporco atariano, vero??
Vi prego di pubblicare la mia lettera, altrimenti metto in funzione l'eroe di Obliterator e gli faccio uccidere i redattori.
N.B. Perché non inserite in TGM un Top-10 e una classifica punteggi come facevano in Zzap!
Ciao
Acquaman - Magistretti, Oleggio (NO)

cara redazione di TGM,
Non crediate di cavarvela così! Nel n°1 a pag.15 (la Posta) avete pubblicato la lettera di un certo TEX (un lurido Amighista) e poi quella di (senz'altro più intelligente) di BRONCOs, un 'neutrale'. In fondo alla lettera di quest'ultimo c'era un vostro messaggio che invita i lettori a "non trascinare la neonata posta..."
So che sarò criticato, ma come avete pubblicato la lettera di un Amighista ora DOVETE pubblicare anche quella di un arrabbiato possessore di Atari ST. Già vi sento dire con tono annoiato "ecco un altro saputello". Invece no. Io conosco i limiti del mio computer, ma conosco benissimo anche quelli dell'Amiga (soprattutto i numerosissimi difetti), dato che prima di passare dal mio vecchio Spectrum a un 16 bit mi sono informato BENE sulle due macchine. Ciò che più mi dispiace è che è impensabile una convivenza pacifica con i commodoriani: essi vedono solo quello che vogliono vedere, sanno sempre tutto ed hanno sempre ragione. Sono insopportabili, ed è per questo motivo che vanno sterminati.
La rivista è eccezionale, merita 5000 lire al mese: mi è piaciuta molto l'idea di uno spazio per gli RPG (sono fantastici!) e vi prego, anzi vi ORDINO di recensire DUNGEON MASTER (per favore!).
Consigliando a tutti gli amighisti di suicidarsi e ORDINANDO a tutti gli AtariSTi di annientarli senza alcuna pietà, vi ORDINO di pubblicare questa lettera augurandovi un futuro 'tutto rose e fiori'.
Dungeon Master - Roma

Grande redazione di 'The Games Machine', chi vi scrive è un vostro affezionato lettore che considera la vostra rivista come la migliore continuatrice di 'VIDEOGIOCHI NEWS'; mi chiamo Luca, ho 16 anni e vi contatto perché in questi giorni mi è capitato di vedere cose stupefacenti, e anche deludenti... sui computer, naturalmente.
Entrando in un negozio di computer della mia città, ho visto in prova su un ATARI ST alcuni giochi della mia console SEGA e devo dire che quando ho visto i titoli che citerò per quel potente computer mi sono detto "E' finita! Ora vedrò una grafica cento volte migliore di quella dei miei, etc..."
Ebbene non è stato così...
Infatti ho visto caricare ad esempio SPACE HARRIER, il quale occupava due dischetti!! E qui ho creduto a chissà quale conversione e alla immensa memoria che avrebbe usato: invece no, una volta caricato (e da un lato ero contento...) il gioco era totalmente senza presentazione, lo screen era una miniaturizzazione e in totale era molto discreto, così per altri giochi, come Alien Syndrome.
Ora mi sono sorti dei quesiti tipo:
— Ma allora la console Sega è più potente!?!
Visto che la mia versione di Space Harrier occupa 2 Megabyte... e di conseguenza di quanta memoria possono usufruire i giochi per la mia console? Sulle cartucce vi sono scritte cifre astronomiche (che mi fanno pensare ad una console a 16 bit...) tipo 1 Megabyte, 2 Megabyte, o come in Afterburner, addirittura '4' Megabyte. Infine, a cosa serve l'Extension Compartment sul retro della base? E poi, scusate, perché avete raccontato la grande balla su Space Harrier dove dite che manca il dragone buono!?! Sapete, nella mia cartuccia c'è ed è molto bello ed entusiasmante.
In conclusione dico:
ALLORA POSSONO ESISTERE come tra ATARI-AMIGA dei battibecchi tra SEGA-ATARI...
Luca Pistelli - Genova Brignole

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAC-MANIA

©1987 NAMCO LTD. All rights reserved
Licensed from Tengen
©1988 Grandslam® Entertainments Ltd.
12-18 Paul Street, LONDON EC2A 4JS.

Screenshots taken from ATARI ST.

Screenshots taken from SPECTRUM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

Il motto di questo mese potrebbe essere "Poche chiacchiere, mostrateci le foto!" Eccovi un reportage fotografico (commentato dove possibile) delle novità software che si preparano ad essere ospitate nei chip dei vostri 16-bit. Buona visione!

▲ F-16 Combat Pilot, *la simulazione di volo e combattimento di un F-16 Fighting Falcon per l'Atari ST*

A fianco, tre immagini del fantastico shoot'em up verticale Hybris *della Discovery (Amiga)* →

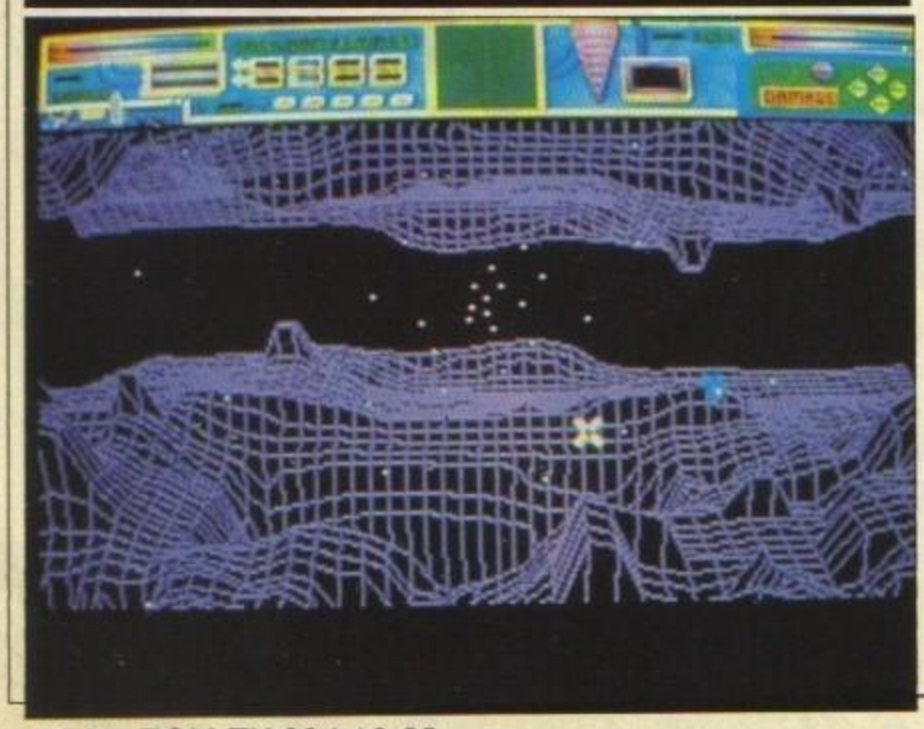
▼ *Una scena del simpaticissimo* I, Ludicrus *della Actual Screenshots (versione Amiga)*

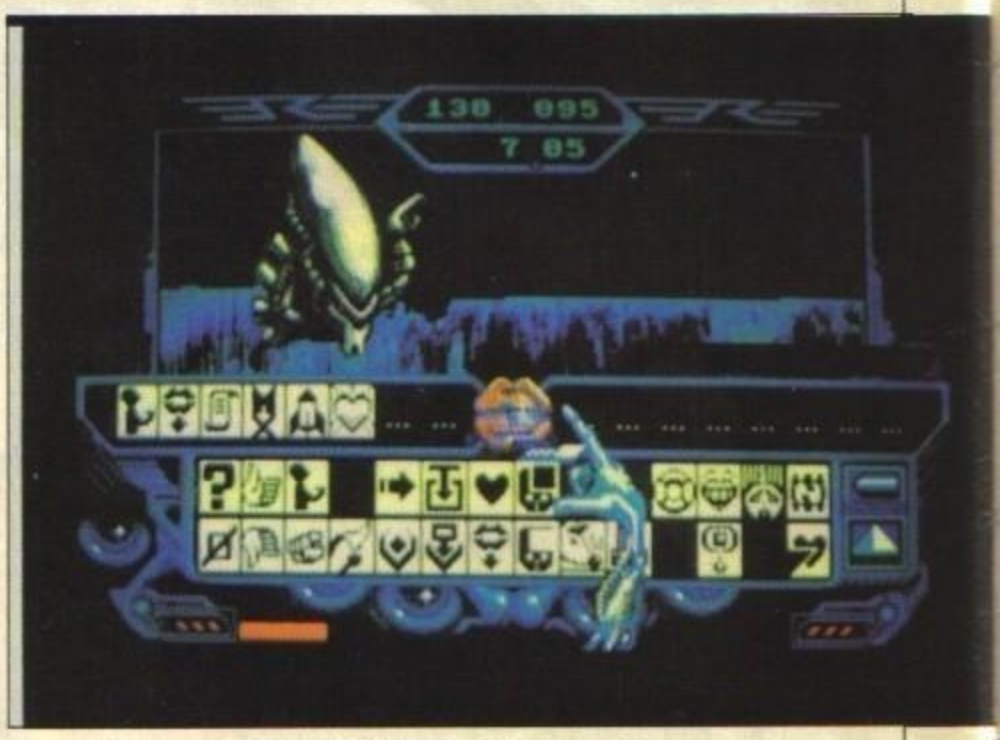
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Batman: *a quando la recensione per i 16-bit?* ▲

▼ Pioneer Plague: *il primo videogame per Amiga ad utilizzare il modo grafico HAM (o almeno così afferma la Mandarin Software)*





▼ *Vi dice qualcosa il titolo* Captain Blood? *Beh, ecco la versione Amiga, tanto per capirci* ▲

http://www.oldgamesitalia.net/

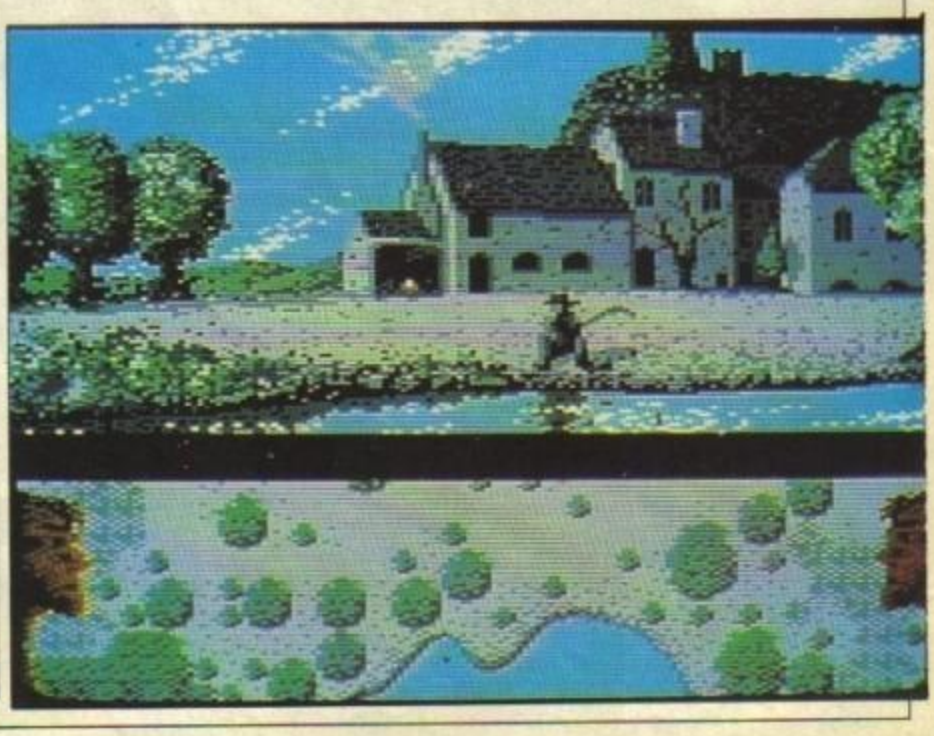
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un particolare dallo screen dell'ultimo capolavoro targato Electronic Arts: si tratta di Zany Golf *per Amiga, un golf davvero originale...*

Ed ecco a voi Rambo III *in versione Atari ST! Bello, vero?*

Due screen tratti da Iron Lord, *il gioco della Ubi Soft che tutti qui in redazione stiamo aspettando con ansia (qui versione Amiga)*



http://www.oldgamesitalia.net/

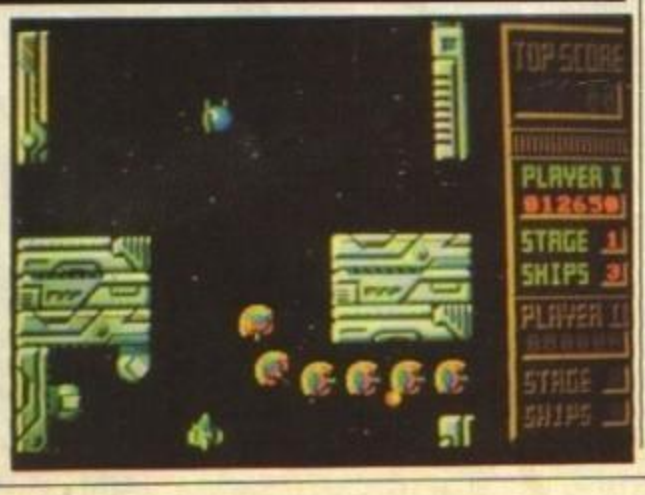
http://www.oldgamesitalia.net/

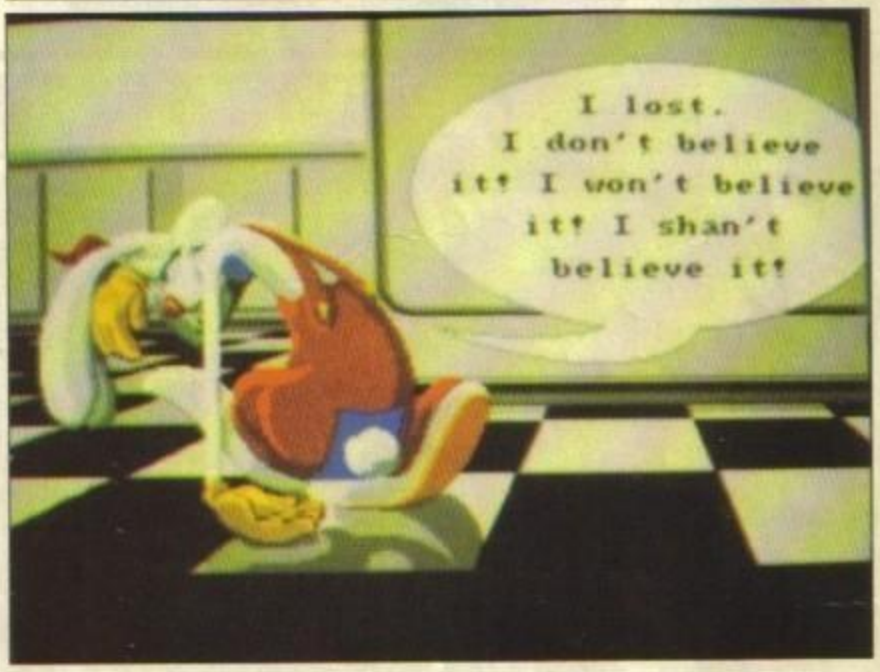
http://www.oldgamesitalia.net/

Beccatevi questa: dopo 600 schermi, ecco il mostrone finale di Dragonslayer *(Amiga)...*

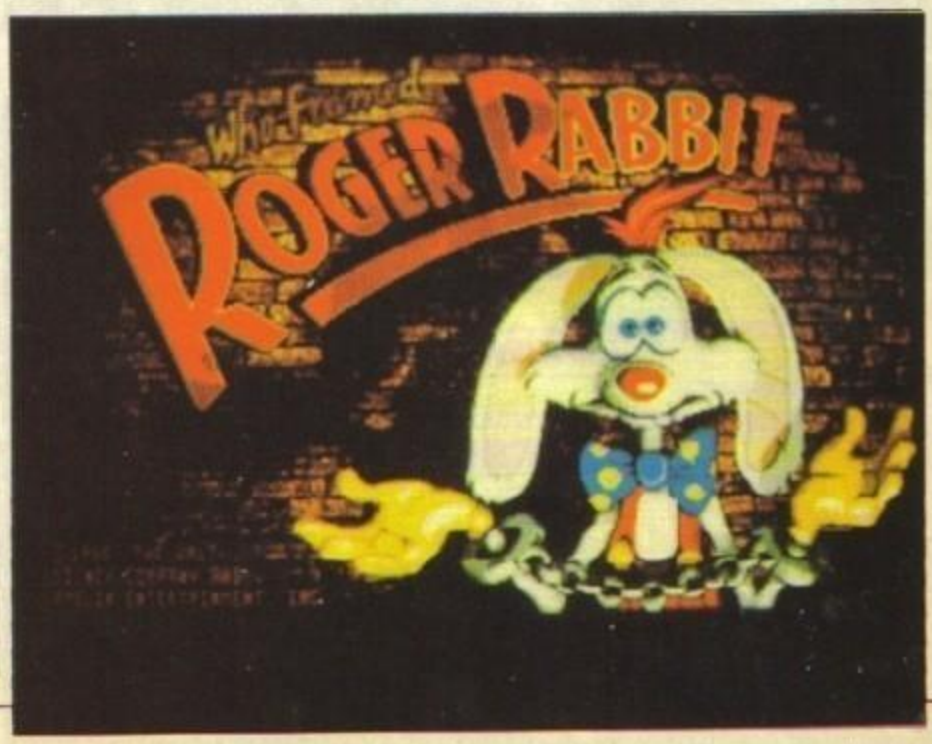
L'epopea di Spindizzy *e* Marble Madness *non è a ncora finita: ecco* Incredible Shrinking Sphere *per Amiga, dalla Electric Dreams. Ne sentirete ancora parlare...*

Ecco un altro paio di scene 'spaziali'. Si tratta di Scorpio, *uno degli shoot'em up a scrolling verticale in arrivo per l'Amiga...*



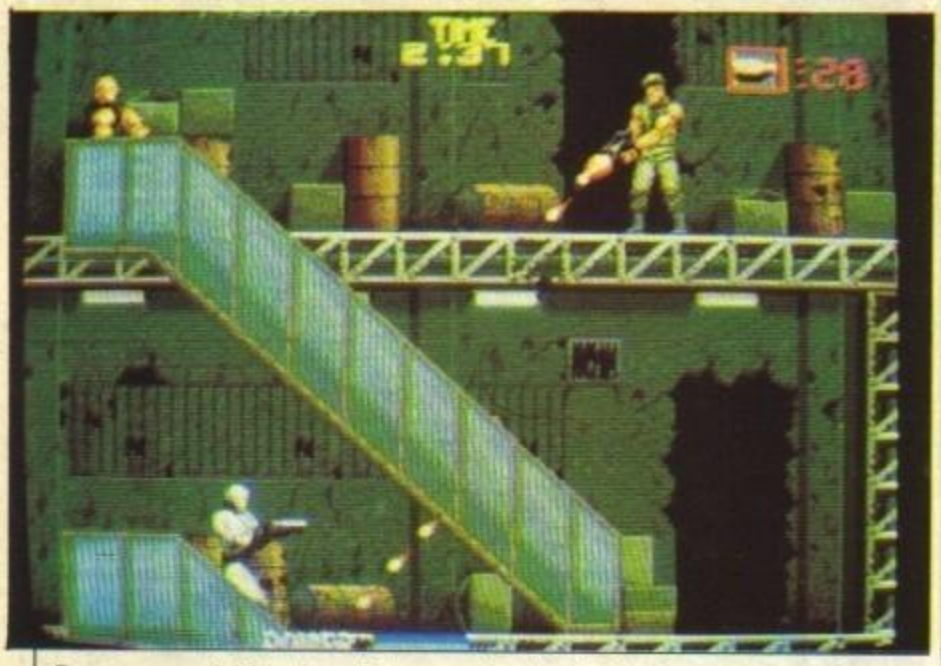


... già, ma chi ha incastrato Roger Rabbit *dentro un Amiga?*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

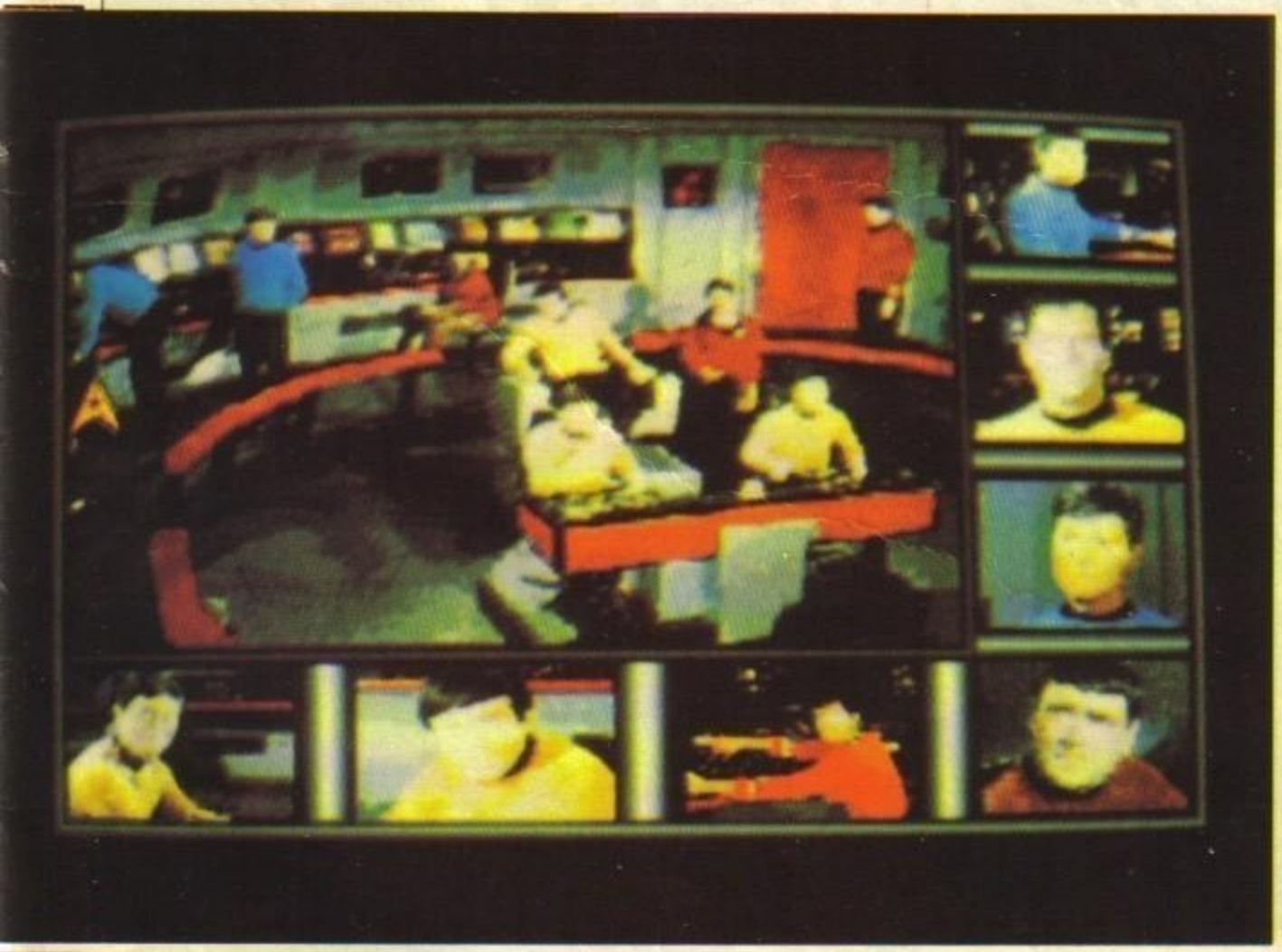
http://www.oldgamesitalia.net/



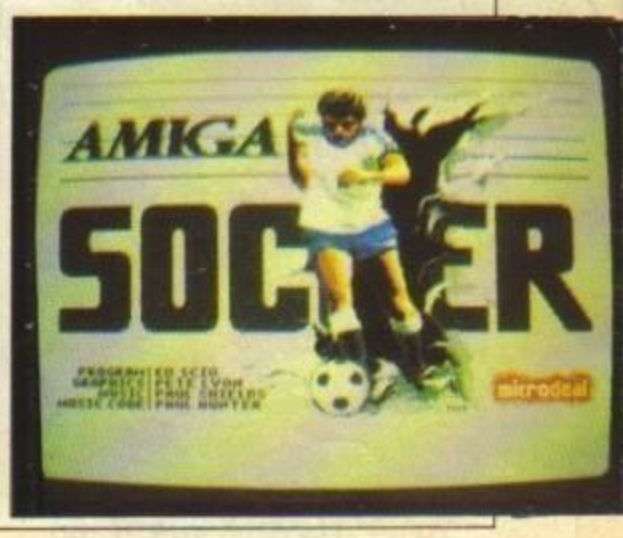
Due screen del favoloso Robocop *(vedi articolo) in versione Amiga*

Calcio contro calcio: sopra, Italy '90 soccer. *Sotto,* International Soccer

Guardatela bene, perché questa potrebbe diventare la versione definitiva di Star Trek *per Amiga...*



E qui i due rispettivi screen di caricamento



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

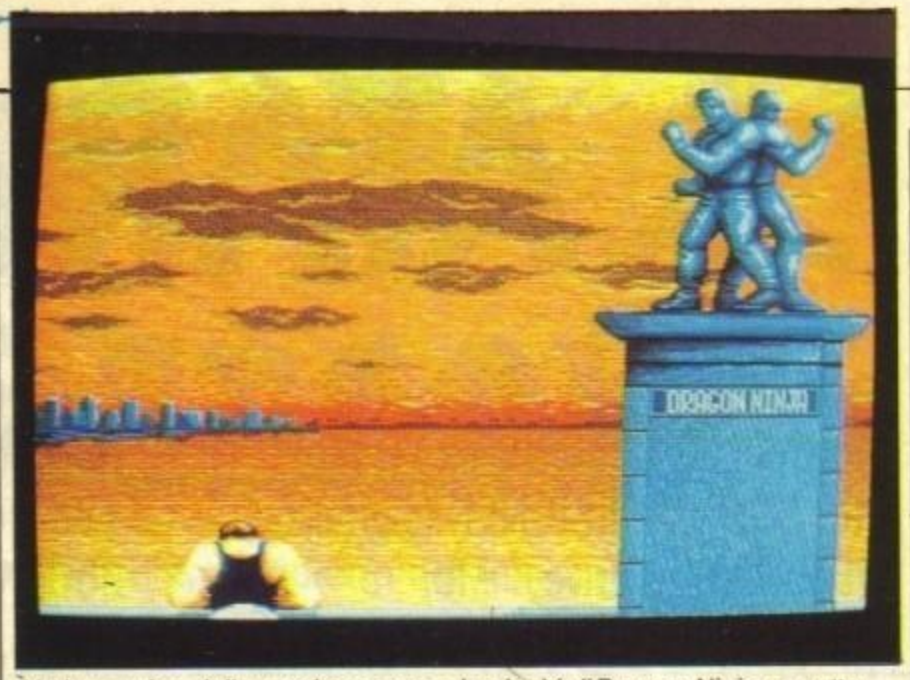
▲ *Un'immagine di* Joe Blade 2*: se avete 'riciclato' il dischetto del primo, lo farete anche con questo...*

▼ *Sotto: lo screen di caricamento. Qui sopra: tre sezioni del gioco. Si tratta di* Motor Massacre *per Amiga, che verrà distribuito dalla Gremlin. Qualcuno lo conosce anche come* Road Raider *in pre-release, vero?*

http://www.oldgamesitalia.net/

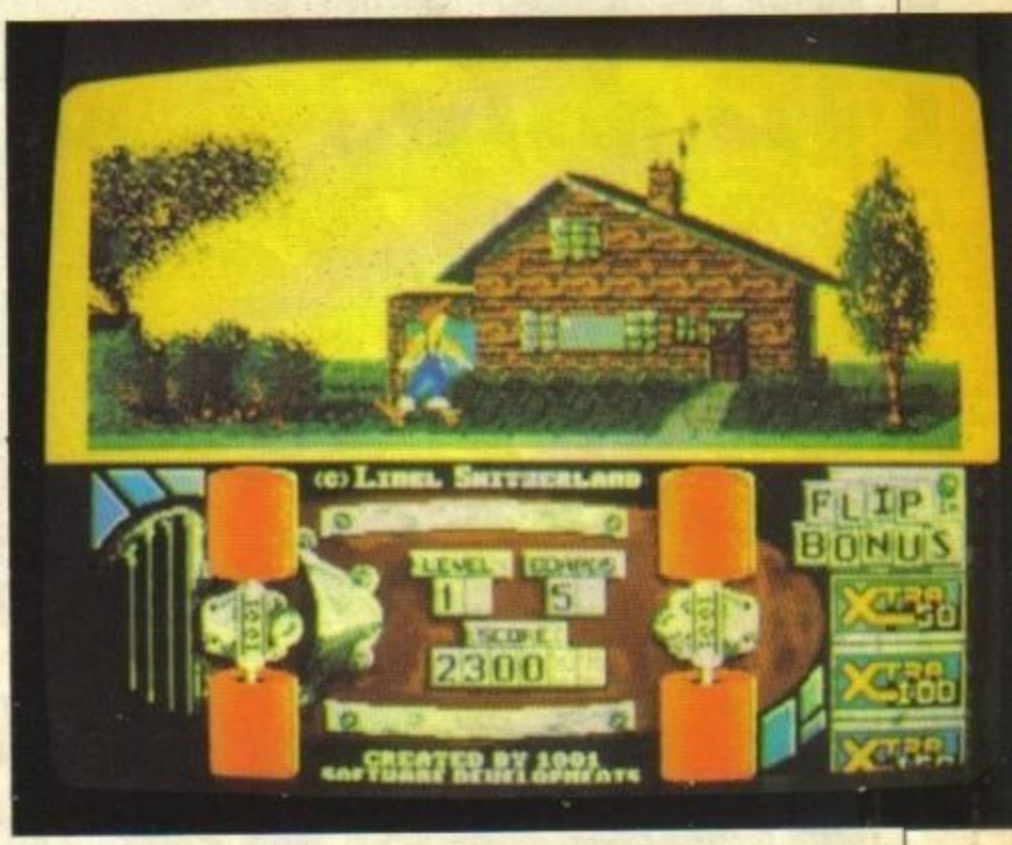
http://www.oldgamesitalia.net/

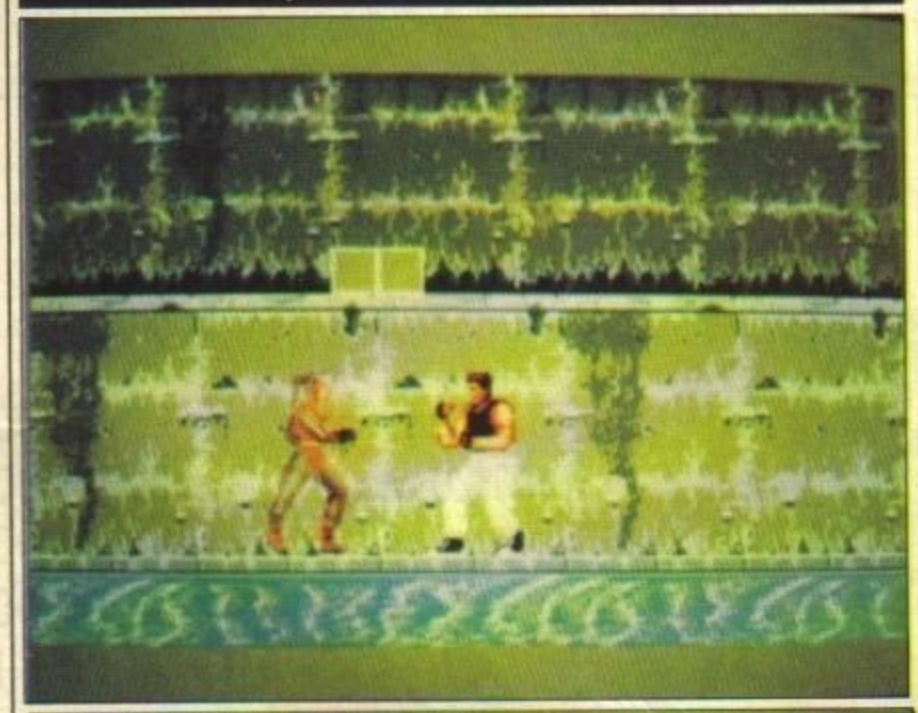
http://www.oldgamesitalia.net/

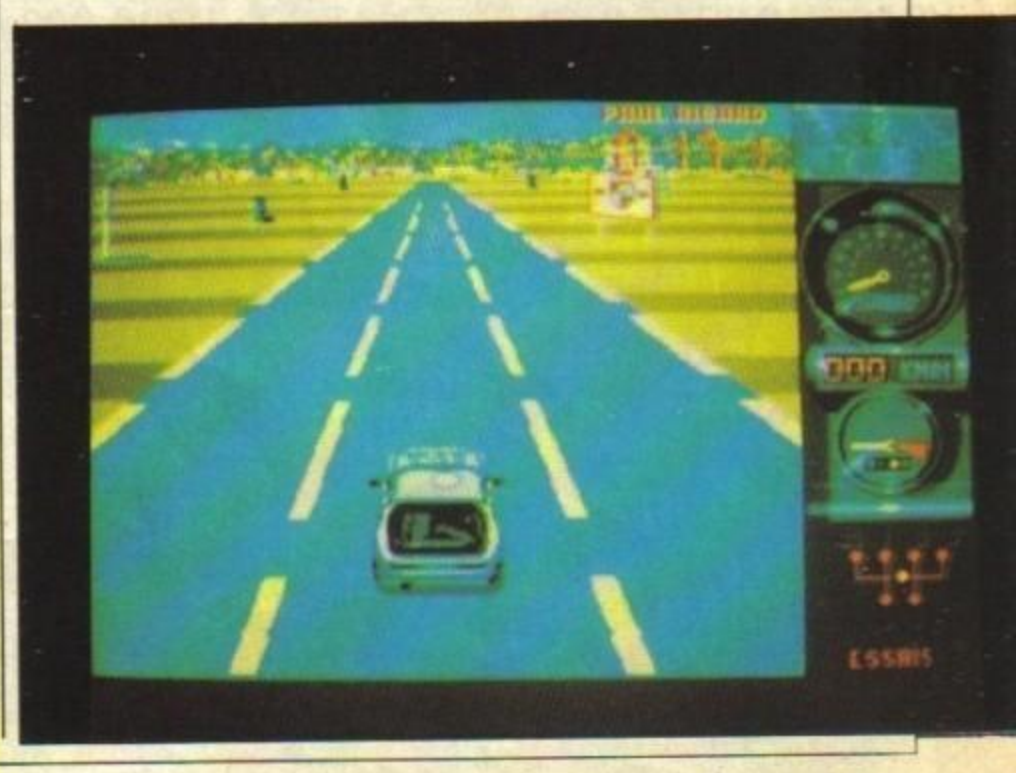


Un'immagine della versione per sala giochi di Dragon Ninja *e, sotto, tre immagini della pre-release per Amiga*

Tre giochi di provenienza francese: lo screen qui sopra è tratto da Freedom, *un'arcade adventure molto vario e ben congegnato (vers. Amiga). Le due foto qui sotto, invece, rappresentano nell'ordine* Skate Of The Art *della Linel (Amiga) e* TurboCup *della Loriciel (vers. Amiga).*







http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

AMIGA 500	750.000
MB 114 A (drive esterno per A 500)	195.000
AMIGA 2000 (1 drive)	1.695.000
AMIGA 2000 (2 drive)	1.895.000
MONITOR COMMODORE 1084	495.000
MONITOR PHILIPS 8802	370.000
MONITOR PHILIPS 8833	470.000

DIGITALIZZATORI:	PRO SOUND DESIGNER	180.000
	FRAME SNAPPER (digitalizzazione video tempo reale)	590.000

HARDWARE E SOFTWARE: TUTTE LE NOVITÀ!

MB 286

L'AT SUPERLATIVO

MB 286/20 **2.490.000**
(512 Kb. 80286 10 MHZ o wait state, 2 seriali, 1 parallela, 1 disk drive 1.2 Mb, 1 hard disk 20 Mb, tastiera estesa)

MB 286/40 **2.990.000**
(come sopra ma con hard disk da 40 Mb/40ms)

MB 286/70 **3.490.000**
(come sopra ma con hard disk da 70 Mb/25ms)

COMBINAZIONI SCHEDA GRAFICA + MONITOR DISPONIBILI PER LA SERIE MB 286

HERCULES + MONITOR MONOCROM. ***390.000***
(14", schermo piatto, fosfori bianchi)

VGA + MONITOR/MONOCROMATICO **790.000**
(14", schermo piatto, fosfori bianchi)

VGA + MONITOR COLORI **1.490.000**
(14", schermo piatto, pitch 031)

ATARI

1040 STF	850.000
SM 124 (monitor monocromat.)	230.000
MEGAFILE 20 (hard disk 20 Mb)	850.000
PRO SOUND DESIGNER (digitalizz.)	135.000
MB 114 (disk drive 1 Mb)	250.000
MEGA ST 2/MEGA ST 4/LASER	P.S.R.

star

la tua stampante

LC 10 **490.000**
(144 CPS, NLQ, font residenti, paper park)

LC 10 C **590.000**
(come sopra ma a colori)

LASER PRINTER 8 **P.S.R.**
(Canon engine, 8 pag. min., 1 Mb RAM, 2 font)

NOVITÀ

LC 24/10 ***790.000***
(versione a 24 aghi della fantastica LC 10 - 160 CPS)

AMSTRAD

PC 1640 MD con HD 20Mb	1.890.000
PC 1640 ECD con HD 20 Mb	2.490.000
AMCARD 32 (hard disk card 32 Mb)	890.000
DRIVE 3.5" per PC 1640	250.000
PPC 512/PPC 640	P.S.R.

SOFT center *TUTTE LE NOVITÀ SOFTWARE PER TUTTI I COMPUTER*

TELEFAX

delle migliori marche **a partire da 1.695.000**

MEGABYTE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
PREZZI IVA ESCLUSA

UFFICI: VIA CASTELLO, 1 - 25015 DESENZANO del Garda (Bs) - Tel. 030/9144880
SHOWROOM: PIAZZA MALVEZZI 14 - 25015 DESENZANO del Garda (Bs)

MB

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LANCELOT

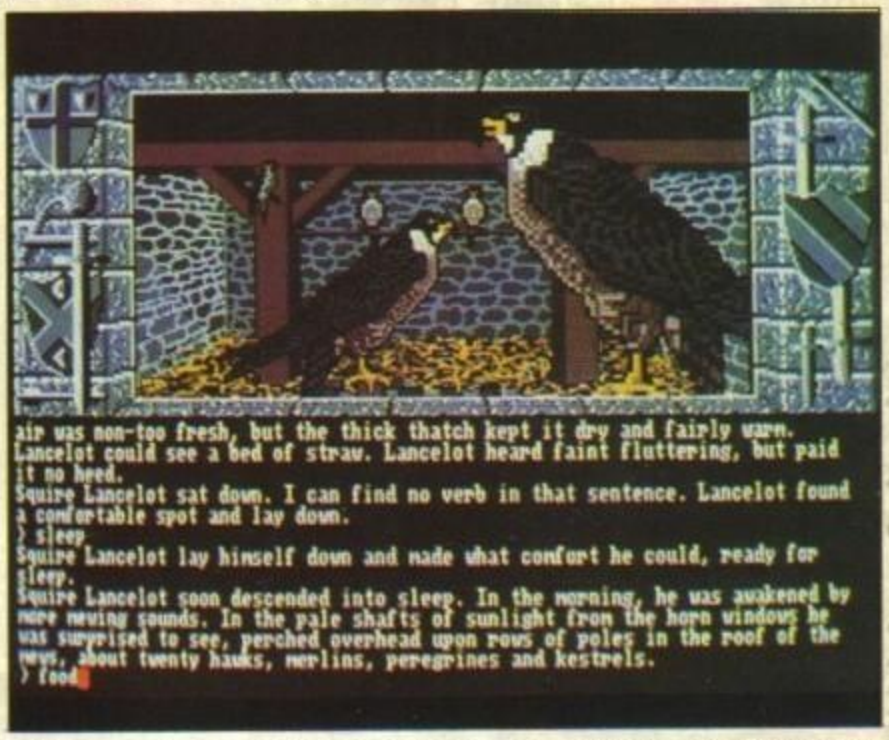
LEVEL NINE/MANDARIN; per ST & Amiga

Torniamo indietro nel tempo, in quell'epoca in cui i cavalieri erano egli eroi ed i draghi infestavano le nazioni. Era anche il tempo in cui nessuno faceva caso alle rime, per cui molti tentavano la carriera di menestrello o poeta.

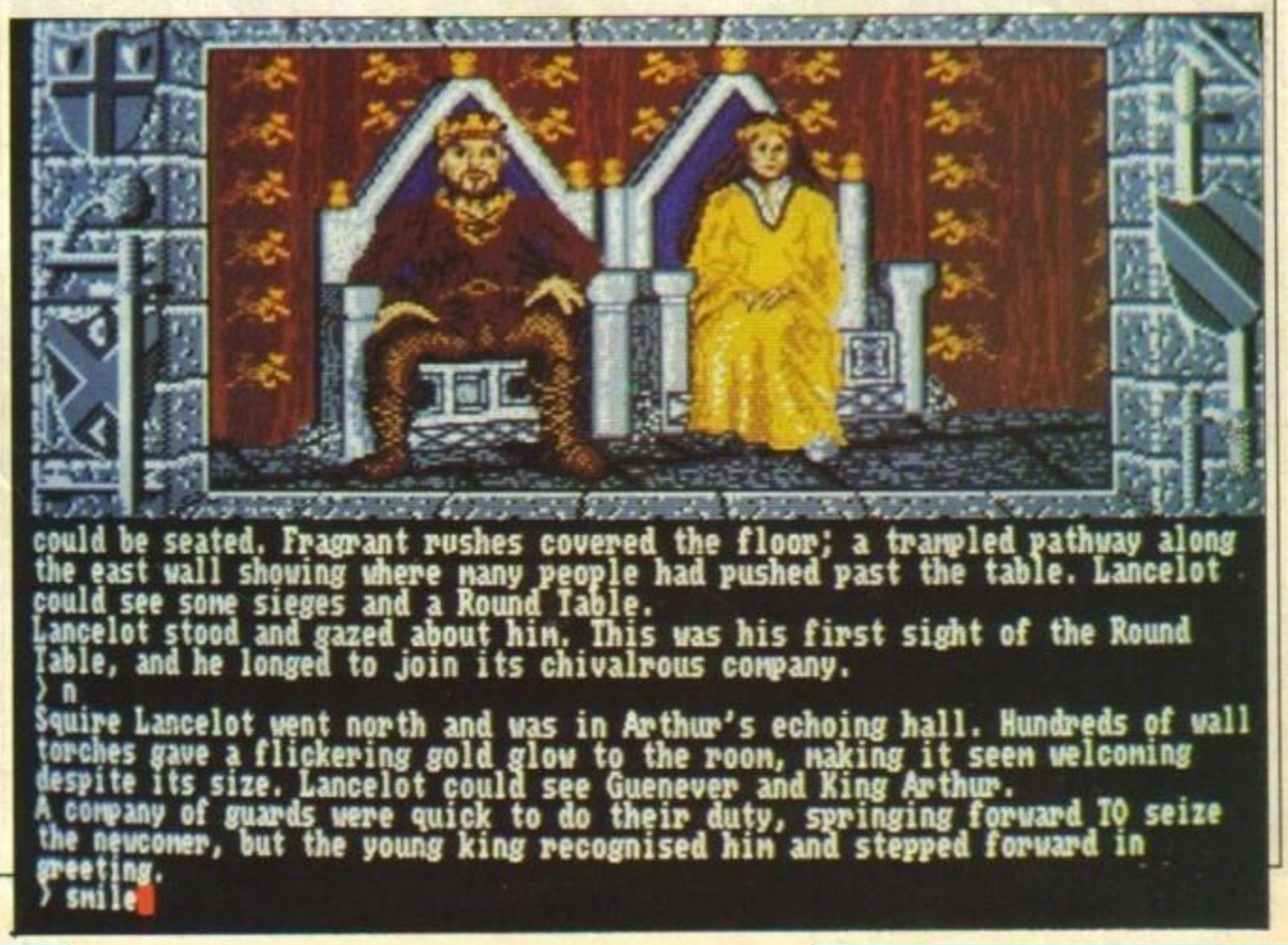
Sino ai loro due ultimi titoli (Knight Orc e Gnome Ranger), ricevere una avventura della Level Nine era un piacere. Confidando che le cose potevano solo migliorare, è stato con preoccupato interesse e le dita incrociate che ho caricato questo gioco in tre parti, Lancelot.
Avendo visto tutti i film, Excalibur, La spada nella roccia e Un americano alla Corte di Re Artù, ed avendo visitato la Cornovaglia più di una volta, pensavo di essere abbastanza qualificato per poter parlare di Re Artù e del gruppo di disperati che sedevano alla Tavola Rotonda. Ho pensato fosse inutile leggere la "breve storia" fornita nella confezione prima di giocare - semmai avrei fatto dopo.
Una volta che era apparso il solito messaggio di benvenuto e di introduzione, mi sono trovato di fronte ad una unica linea: "Stai viaggiando ad est lungo una strada in una foresta."! - Non un grande inizio per il gruppo che ha fatto la sua fama con l'attenzione al dettaglio.
E' proprio sulla strada nella foresta che incontrate un ponte sorvegliato da un Cavaliere Nero particolarmente cattivello, che si rifiuta di farvi passare a meno che non lo battiate a duello. Voi, da eroe qual siete, gli mostrate velocemente chi è che comanda ed accettate alla fine i suoi servizi. Costui si rivela essere non altri che Re Artù, e vi invita al suo castello per farvi incontrare la sua corte.
Arrivare a Camelot è abbastanza facile (specialmente se SEGUITE ARTHUR), ma capire che cosa fare una volta arrivati là è tutto un altro paio di maniche.
Sir Kay (che incontrate al cancello) sembra non ritenervi molto elegante,, visto che vi indica la strada per le stalle - un posto fetido (nessuna stalla è una buona stalla), dove ritiene adeguato e gentile invitarvi a passare la notte.
In ogni caso, se perdete un po' di tempo ad esplorare la zona circostante, troverete la capanna di Merlino - un posto decisamente più confortevole nel quale riposare le vostre stanche membra. Al risveglio, TROVATE ARTHUR e la trama comincia a rivelarsi.
Vagare per Camelot può presto rivelarsi noioso, ed anche pigliare a calci un raro mendicante non è troppo divertente. In effetti, digitare CALCIA IL PEZZENTE dà come risposta LANCELOT NON TROVA NIENTE DI INTERESSANTE.!
La seconda parte porta la vostra avventura ad interagire semplicemente con una pedante damigella chiamata Damosel Maledisant, trovare un tal Logoris e liberare nove cavalieri prigionieri.
La terza parte presenta la vostra ricerca per il Sacro Graal mentre dovreste evitare il peccato e rimanere vistuoso. Molto difficile.
Lancelot vi permette di CORRERE da un posto all'altro, TROVARE gente ed oggetti e chiedere agli altri personaggi di intraprendere imprese per vostro conto. Questi comandi cosiddetti ad alto livello rendono la prima parte ridicolmente semplice da completare e la maggior parte della seconda un esercizio di lettura.
La grafica lungo tutto il gioco è molto ben fatta. Forse la stessa attenzione al dettaglio non avrebbe fatto mele alla trama.
Il libro sul quale è basato il gioco; La Morte D'Arthur di Sir Thomas Malory, è sicuramente una lettura più divertente che non giocare a questa avventura della Level Nine.

P.S.
Comprando Lancelot potrete partecipare ad un concorso nel quale dovrete trovare il Sacro Graal e vincere 5000 sterline!
Grazie al signor Marshall di Congleton per avermi mandato la soluzione completa.

Atmosfera 64%
Interazione 68%
Globale 66%



▼ *Re Artù e Ginevra sul trono! E voi vi sareste innamorati di quella racchia? Lancillotto sì! (Amiga)*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INGRID'S BACK

Level Nine; Per Amiga

Ingrid è tornata dalle sue vacanze forzate nelle terre selvagge proprio in tempo. Il malefico Jasper Quickbuck, signore degli intrighi del maniero di Ridley, progetta di appiattire con gli schiacciasassi la zona residenziale degli gnomi per costruirvi delle residenze di lusso. Disperati, gli gnomi vedono in Ingrid Bottomlow la loro ultima speranza. Quando le inamovibili forze del mercato incontrano la irresistibile Ingrid, sarà l'umorismo il solo vincitore? - se Gnome Ranger ne era un esempio, ne dubito!

La prima delle tre parti in cui il gioco è diviso vede Ingrid vagare per Little Moaning cercando di far firmare la sua petizione dagli abitanti del luogo (non dimenticandosi di firmare anch'ella la carta, naturalmente). Questo potrà sembrare scemo per quelli di noi che hanno viaggiato nel tempo, combattuto il drago Smaug e duellato con i pirati, ma questo è anche peggio. Seguiti dal nostro fedele cagnetto Flopsy, scorrazzate per il villaggio nascondendovi nelle siepi, recapitando commestibili ed incontrando gorilla impazziti. La prima parte è noiosa e poco interessante con un sacco di personaggi che stanno ad osservare grattandosi la testa e non capendo nulla di quello che sta accadendo. Mi è anche capitato una volta di avere la mia Ingrid confusa da "qualcosa che ha detto Ingrid".
La seconda parte riguarda la difesa della fattoria Gnettlefield. Più esaltante della prima parte, vede Ingrid sabotare le macchine che stanno per spiaccicare il quartiere degli gnomi. A giudicare da alcune delle frasi e dei personaggi presenti, si potrebbe pensare che alla Level Nine abbiano avuto una crisi di nostalgia per il periodo in cui scrissero The Archers.
La terza ed ultima parte è la migliore: Ingrid si infiltra nel Maniero - con l'aiuto della cugina Daisy. Tutto vi fa perdonare le debolezze delle altre due sezioni.
Le trame delle avventure stanno diventando sempre più sciocche.

"Aye up, our Ingrid", said Gnoah as he dipped a piece of bread into his boil
egg and dribbled yolk all over the table. "Ee, but it's a gnice quiet mornin
this morning".

Just then a loud rumbling gnoise came from outside. The house trembled and
Gnoah's boiled egg rolled out of its Level 9 egg cup and smashed onto floor.

"By heck! What were that?", he exclaimed.
"Sounded a bit like a steamroller to me", commented Gnora, "Gnoah, you just
gnip outside and take a look".
Gnoah went outside through the door.
What gnow?

▼ *Una grafica d'effetto riscatta un testo ed una trama piuttosto privi d'effetto... (versione Amiga)*

The surveyor went east.
What gnow? e
Ingrid went east and was beside the west end of the Dribblemouth Bridge,
outside the Ferry Cottage. Ingrid could see Boney Spratt and a surveyor.
Unfortunately, the bridge had collapsed in the middle. Since gnobody had
bothered to (or been able to) repair it, the road from the east ended here.
The River Dribble muddied along below.
The surveyor inspected the broken bridge and shook his head. "Doesn't gnobody
bother to repair gnothing in this village?", he asked rhetorically. Flopsy
entered from the west.
What gnow? screen
You don't gneed to use "screen" to finish this part.
What gnow? sing

L'ultimo gioco della Magnetic Scrolls, Fish!, che abbiamo recensito il mese scorso, è un esempio tipico di questa tendenza. Forse gli autori hanno perso l'immaginazione che serve per uscirsene con scenari decenti, e devono abbandonarsi a quello che ritengono sia umorismo per bilanciare le pessime trame. E' triste che ora che esistono le tecnologie per produrre delle avventure "intelligenti", parser ad alta interazione e grafica superlativa, le trame si siano così rovinate. Provate a pensare a Lord Of The Rings programmato dalla Magnetic Scrolls!
Apprezzo molto il lato tecnico di Ingrid's Back, ma il personaggio e l'ambientazione non mi fanno ne caldo ne freddo - la mia unica speranza è che il prossimo titolo della Level Nine, Spook, sia un miglioramento.

Atmosfera 56%
Interazione 76%
Globale 66%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHRONO QUEST

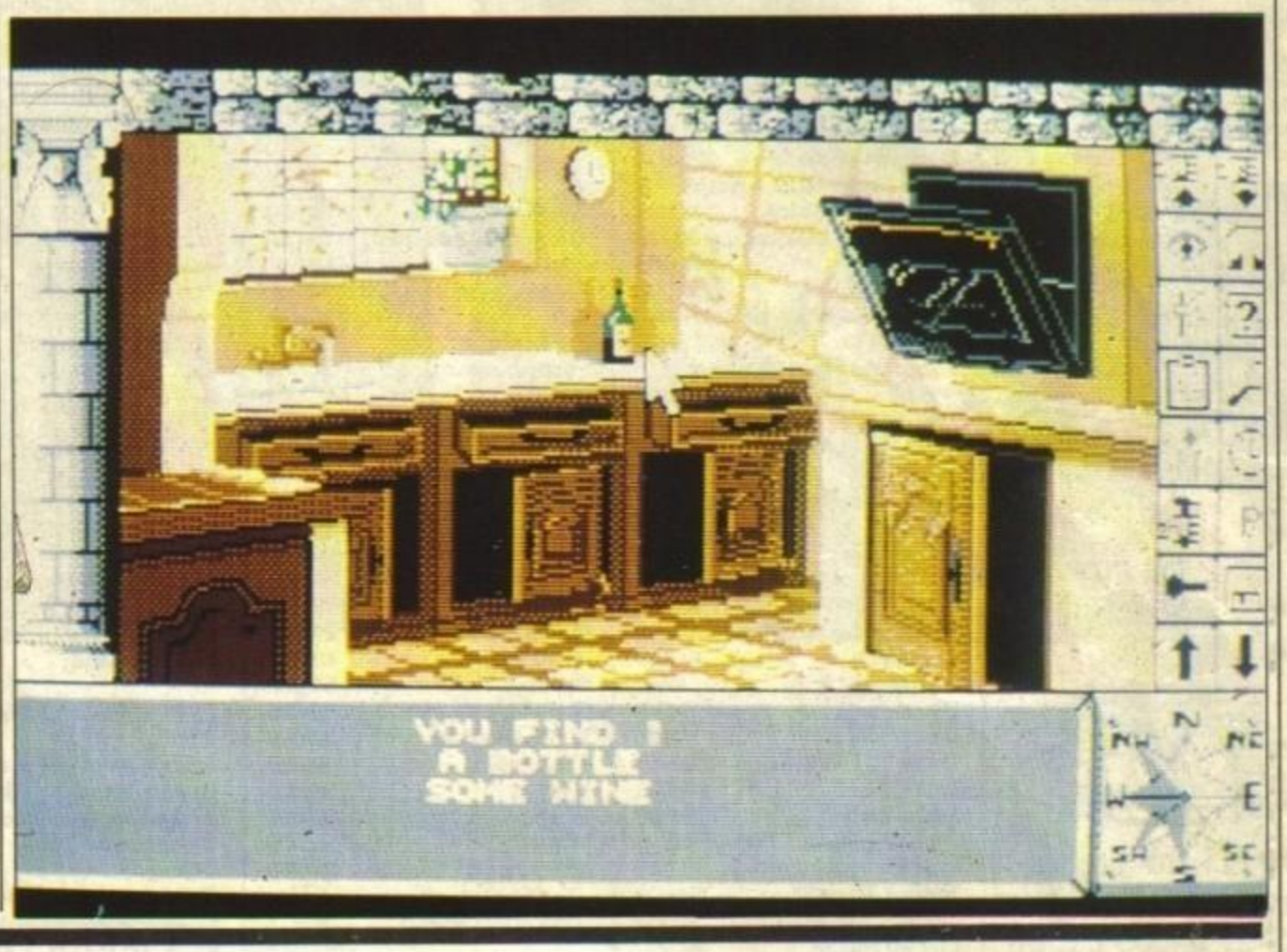
Psygnosis; per ST & Amiga

Il tempo: 1920 (che è l'anno, non quaranta minuti alle otto). Il luogo: il castello di vostro padre. E' qui che sperate di trovare la sua ultima e più grande invenzione: una Macchina del Tempo.

La cattiva notizia è che vostro padre è stato ucciso, e voi siete il maggiore indiziato. Una lettera lasciata da vostro padre vi fa pensare che il vero responsabile sia Richard, il suo men che fedele maggiordomo.
Sfortunatamente, il malefico è fuggito nel futuro utilizzando la macchina del tempo. Dovete ritrovarlo e portarlo davanti alla giustizia... o pagare per lui!
Il vostro primo compito è di trovare la seconda macchina del tempo nascosta dietro la libreria nel sotterraneo.
Sparse per il castello ci sono delle tessere magnetiche che , quando vengono inserite nel pannello di controllo della macchina, vi trasportano in diversi periodi di tempo. In ognuno di essi dovreste trovare un quarto di una ulteriore scheda che messo insieme agli altri vi permetterà di arrivare nel futuro e riacciuffare Richard.
Guidato da icone, il gioco dà le sue istruzioni utilizzando il mouse. L a maggior parte dello schermo è presa da una bellissima rappresentazione grafica del luogo in cui vi trovate, con una piccola finestra sotto nella quale vengono dati dei messaggi di testo. Una musica d'atmosfera è suonata costantemente, accompagnata da effetti sonori occasionali.
Chrono-Quest è divertente da giocare. I problemi non sono troppo difficili e si progredisce facilmente. Comunque, la difficoltà aumenta col procedere del gioco in modo che le prime situazioni possono essere usate come un allenamento per impratichirsi dei comandi e dello scenario.
Utilizzando uno stile di avventura simile a quello di Shadowgate della Mindscape o Uninvited, Chrono-Quest funziona anche piuttosto bene. Il controllo da mouse, anche se non molto flessibile per i testi, è rapido e non conduce ad interpretazioni errate dei comandi.
La Psygnosis sta migliorando gradatamente con le sue arcade adventure, ed i loro standard altissimi sono mantenuti anche in questo gioco, il loro primo passo verso il mondo dell'avventura 'pura'.
Speriamo nel futuro.

Atmosfera 89%
Interazione 79%
Globale 86%

▼ *La cucina potrebbe sembrarvi abbastanza normale, ma da qualche parte è nascosta una cassaforte contenente qualcosa di utile...*



GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

SOFT center
VENITE A TROVARCI

il Grillo Parlante
VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI NOVITA' SOFTWARE PER C64 - C128 - AMIGA
VIA STEFANO CANZIO 13 - 15 rosso
Tel. 010 - 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

BUSINNES POINT
VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER
C64 - C128 - AMIGA - ATARI 130/520 ST - MSX - MSX2 - IBM COMP.
SOFT CENTER E IMPORTAZIONE DIRETTA
VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/762054

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi originali ed accessori per computers.

VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità disponibili dal catalogo SoftMail. Ecco alcune informazioni utili per utilizzare il servizio SoftMail: è possibile effettuare ordini telefonicamente SOLO se è già stata effettuata una spedizione a proprio nome ed è stata regolarmente ritirata. Dal secondo in poi accettiamo ordini telefonici. Chi desidera notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista può chiamare lo (031)30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00. SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellateci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Cinemaware, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, Sublogic.

Ti è arrivato il nuovo catalogo SoftMail? Se vuoi riceverlo a casa gratuitamente, telefonaci subito!

Dal 15 novembre fino al 24 dicembre in ogni pacco c'è un *bellissimo regalo:* Buon Natale da SoftMail!

ACCESSORI

Copritastiera A500	25.000
Joy. IBM/Interfaccia	telef.
Joy. Speedking	29.000
Joy. Speedking autof.	33.000
Joy. Tac 1+ Apple	55.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Mouse Mat	22.500
Mouse Top	20.000
Mouse House	20.000
Mouse Holder	12.500
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000

LIBRI

Alternate(city)clue 16 bit	18.000
Bard's tale I clue	22.500
Bard's tale II clue	25.000
Bard's tale III clue	25.000
Dungeon Master clue	25.000
Hypercard manual (Mac)	65.000
Might & Magic clue	25.000
Programmer reference guide Atari ST	49.000
Quest for clues	39.000
Sentinel worlds clues	25.000
Starflight clue	25.000
Volare con Flight Simulator 16 bit	45.000

AMIGA

Adv. Dungeon & Dragons	telef.
Autoduel	59.000
Battlechess	49.000
Carrier command	49.000
Comic setter	139.000
Comic setter art disks	telef.
Corruption	49.000
Deluxe print II	telef.
Dragon's lair	telef.
Dragonslayer	telef.
Driller TUTTO Italiano!	59.000
Elite	45.000
Fantavision	125.000
Flight Simulator scenery	telef.
Fish	45.000
Hellfire attack	39.000
International soccer	39.000
Italy 90 soccer	39.000
Jet & Japan bundle	110.000
Legend of the Sword	45.000
Light! Camera! Action!	99.000
Major motion	39.000
Menace	39.000
N.Mansell grand prix	49.000
Offshore warrior	39.000
Olympic challenge	25.000
Outrun	25.000
Pacmania	25.000
Photon paint	telef.
Surface disk 1	49.000
Ports of call	65.000
P.O.W.	59.000
President is missing	telef.
Reach for the stars	59.000
Rocket ranger	59.000
SEUCK	telef.
Sentinel	39.000
Starglider II	49.000
Star goose	39.000
Three stooges	59.000
Tracker	49.000
Ultima IV	49.000
UMS	45.000
Virus	29.000
Virus infection protect.	89.000
Whirligig	39.000
Who framed Roger Rabbit	telef.

ATARI ST

Carrier command	49.000
Driller (man.italiano)	49.000
Elite	45.000
Fernandez must die	telef.
Fish	39.000
Flying shark	39.000
Football manager II	39.000
Jet & Japan bundle	110.000
Leaderboard birdie	29.000
Legend of the Sword	45.000
N.Mansell grand prix	49.000
Olympic challenge	39.000
Pacmania	29.000
Powerdrome	49.000
SDI (Activision)	39.000
Sinbad	59.000
Space harrier	29.000
STAC (UK)	49.000
Starfleet	59.000
Star trek	39.000
Super hang on	39.000
TRIAD vol.1	59.000
UMS	35.000
Virus	39.000
Warship	55.000
Whirligig	39.000

IBM 5"

ADD: Heroes of lance	telef.
Airborne ranger	59.000
B 24	45.000
Dark side	39.000
Deluxe paint II	249.000
Double dragon	49.000
Driller	39.000
Echelon	75.000
Empire	59.000
Fantavision	125.000
Flight Simulator 3.0	99.000
Flight Simulator scenery	telef.
Grand prix circuit	59.000
High seas	79.000
King of Chicago	69.000
Jet & Japan bundle	110.000
MISL indoor soccer	49.000
Nobunaga's ambition	99.000
One on one II	49.000
Patton vs Rommel	49.000
Sentinel worlds	49.000
Serve & volley	59.000
Shadowgate	69.000
Sons of liberty	55.000
President is missing	49.000
The train	59.000
UMS	59.000
UMS scenario 1 e 2	telef.
Uninvited	69.000
Wall street	29.000
Willow	69.000

IBM 3"

Adv. flight trainer	59.000
Chessmaster 2000	59.000
F16 Falcon	69.000
Flight simulator 3.0	99.000
Jet	99.000
Mini putt	59.000
PHM Pegasus	59.000
Reach for the stars	59.000
Starflight	59.000

IBM 3" & 5"

Defender of the crown	59.000
F16 Falcon AT	85.000
Rocket ranger	59.000
Star command	69.000

MACINTOSH

Ancient art of war at sea	75.000
Balance of power 1990	89.000
Blue powd. grey smoke	99.000
Chessmaster 2000	79.000
Colony	69.000
Defender of the crown	79.000
F16 Falcon	99.000
Grailquest	49.000
Guild of thieves	69.000
King of Chicago	89.000
Jinxter	69.000
Mean 18	75.000
Patton vs Rommell	49.000
Police quest	89.000
S.D.I.	89.000
Shadowgate	79.000
Star trek promethean	69.000
UMS	65.000
Uninvited	79.000
Twilight's ransom	59.000
Where World Sandiego	79.000

APPLE IIGS

California games	79.000
Chessmaster 2100	99.000
Defender of the crown	79.000
Deja vu	75.000
Deluxe paint II	199.000
Fantavision	125.000
King quest III	99.000
Last ninja	69.000
Manhunter N.Y.	75.000
Mini putt	69.000
Questron II	79.000
Skate or die	69.000
Superstar ice hockey	79.000
Top draw	155.000
World tour golf	69.000
Zany golf	69.000

APPLE II

ADD: assistant	49.000
Adv. flight trainer	69.000
Earth orbit station	45.000
Fantavision	125.000
Jet & Japan bundle	110.000
Last ninja	49.000
One on one	29.000
Pirates!	59.000
Platoon	49.000
Springboard publisher	199.000
Starglider	59.000
Star trek	59.000
The bard's tale III	79.000
Triple pack	39.000

OFFERTE SPECIALI NATALIZIE

(FINO AD ESAURIMENTO)

	FIREBIRD SPECIAL "NATALE 1988"	Valore	A sole
AMIGA	Bubble Bobble+Whirligig+ Enlightenment	107.000	75.000
ST	Star Trek+Whirligig+Virus	117.000	75.000
IBM	Guild of Thieves+Jinxter+Corruption	129.000	90.000

... FAI UN BEL REGALO AL TUO COMPUTER!

BUONO D'ORDINE da inviare a: **LAGO DIVISIONE SOFTMAIL**, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, FAX (031) 30.02.14, TEL (031) 30.01.74

Desidero ricevere i seguenti articoli:

☐ Addebitate l'importo sulla mia CARTASI/MASTERCARD/VISA nr. _____ scadenza _____

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Titolo del programma	Computer	Cassetta/disco/accessorio	Prezzo

Contributo spese di spedizione Lit. 5.000

TOTALE LIT. _____

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 (SPESE ESCLUSE) TGM

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____ Telefono _____

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

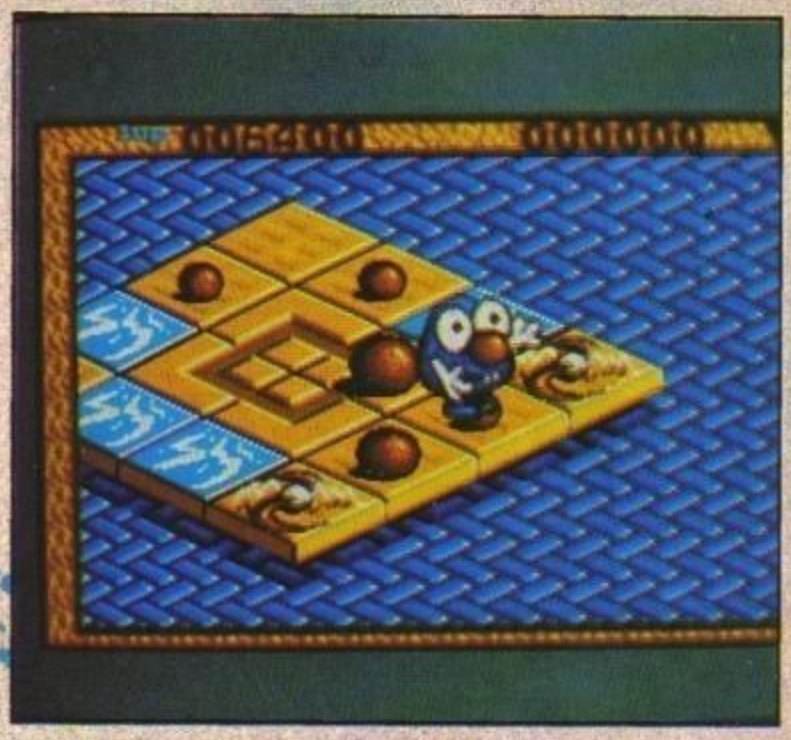
VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI _____

031/30.01.74

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



Arrivano i simpaticissimi: Pacmania e Bombuzal

AMIGA

Bombuzal [L.49.000]	30
Driller [L.59.000]	48
Joan Of Arc [L.25.000]	32
Outrun [L.25.000]	44
Pacmania [L.25.000]	42
P.O.W. [L.59.000]	52
Speedball [L.49.000]	27

ATARI ST

D. Thompson's O.C. [L.39.000]	29
Driller [L.49.000]	48
Fernandez M. Die [L.49.000]	35
Final Assault [L.29.000]	31
Int. Karate + [L.39.000]	26
Live And Let Die [L.29.000]	39
Powerdrome [L.49.000]	50
R-Type [L.39.000]	28
SDI [L.39.000]	36

PC MS DOS

King Of Chicago [L.59.000]	54
Manhunter [L.49.000]	46
Rasterscan [L.29.000]	53
T. Games - Summ.Ed.[L.29.000]	40

MSX II

Metal Gear	34

SEGA MASTER SYTEM

Rescue Mission	49
Outrun	44

NINTENDO ENTERT. SYTEM

Mike Tyson's Punch Out	38

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

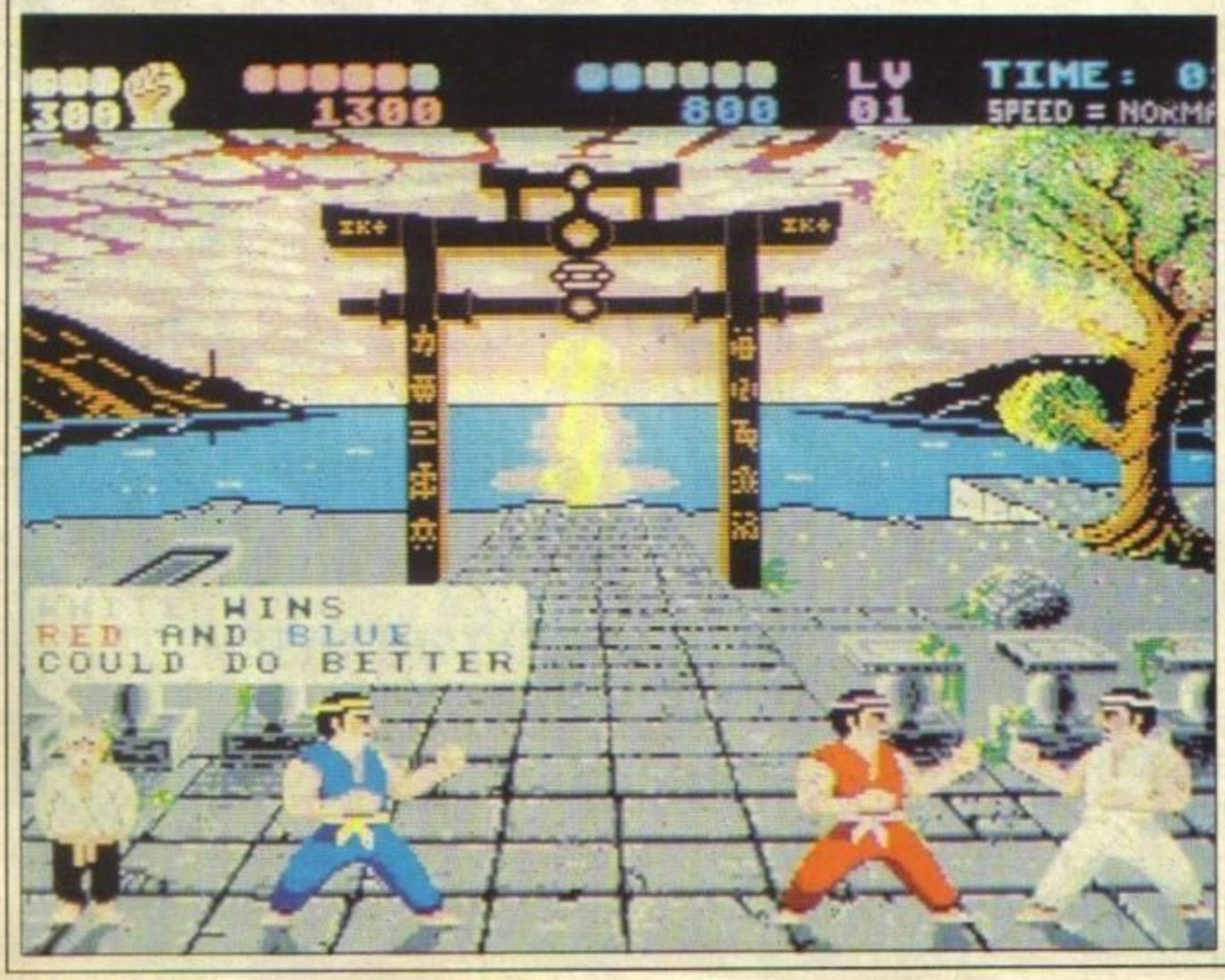
http://www.oldgamesitalia.net/

International Karate +

System 3 - Atari ST

Questo gioco — conosciuto anche col diminutivo di *IK+* — è il degno seguito di *International Karate*, probabilmente a sua volta diretto e meritato successore del 'Pugno Esplosivo' prodotto dalla **Melbourne**, capostipite dei giochi ispirati alle arti marziali.
Saprà il suo follow-up raccoglierne degnamente l'eredità? Andiamo a scoprirlo...

Come molti ricorderanno, nel primo IK due avversari karateka si fronteggiavano pronti a darsele di santa ragione, sfoggiando ognuno un vasto repertorio di mosse tipiche della disciplina marziale in questione.
Sicuramente IK ebbe un certo impatto grazie all'incredibile velocità con cui gli attacchi potevano essere sferrati, un campo in cui Exploding Fist era un po' carente.
Fu quindi un successo tutto meritato, ed ora il figlio 'IK+' emula alcune delle sue peculiarità proponendo però un concetto tutto nuovo: i concorrenti sono tre, anziché due. Che cosa implica questo? Innanzitutto un'incredibile dose di frenesia in più ed un incremento del tasso di divertimento che a questo punto va alle stelle.
Ma entriamo nel dettaglio: sin dall'inizio il gioco fa presagire la sua validità con una presentazione a dir poco splendida, col logo che campeggia in mezzo allo schermo tra sagome di omini intenti ad esibirsi nelle mosse di preparazione, e mutazioni di colore che creano effetti a dir poco ipnotici. Quando il gioco vero e proprio ha inizio, i tre contendenti offrono il loro saluto ad un bellissimo sfondo che potremmo anche intitolare 'sole che si specchia nel lago" — dopodiché il combattimento può avere inizio.
Nel modo a un giocatore due karateka saranno guidati dal computer ed uno da voi, mentre nel modo a due giocatori... provate ad indovinare (ricchi premi per chi ci azzecca).
Sono effettuabili 17 mosse totali indirizzabili al volto, al torace, allo stomaco, agli stinchi ed ai piedi dell'avversario, il quale può essere colpito frontalmente o da dietro.
Durante ogni round sono totalizzabili sei punti-combattimento: realizzando questo en-plein si passa direttamente allo stage successivo, altrimenti occorre aspettare lo scadere dei trenta secondi; sappiate che un attacco frontale riuscito frutta 2 punti-combattimento, mentre uno fatto alle spalle la metà.
Con la possibilità di effettuare 17 diversi movimenti di lotta e con tre avversari in campo l'ultraviolenza sale alle stelle, e questo soprattutto anche alla rapidità con cui ci si può esibire in una serie di mosse diverse: in certi momenti vi troverete di fronte un avversario che 'prova' un calcio volante mentre l'altro è in attesa subito dietro di lui; a quel punto basta indietreggiare, rispondere con un contro-calcio volante tramortendo il primo, e appena atterrati infilzare l'altro come uno spiedino con un fendente allo stomaco; — e in quanto credete di aver potuto compiere il tutto? Anche in meno di 2 secondi, procurandovi tra l'altro le prime soddisfazioni sportive.
Il top dei top è però il doppio calcio volante: una sorta di spaccata aerea da utilizzare quando rimanete 'chiusi' fra gli altri due karateka — e se tutto sarà eseguito nel modo corretto rimarranno entrambi fulminati, afflosciandosi al suolo ai vostri due lati. Da solo, il doppio calcio volante frutta ben 3 punti-combattimento.
Ogni due schermi abbiamo l'intermezzo-bonus che può essere di due generi: nel primo il karateka, fermo al centro dello schermo, dovrà respingere, scudo alla mano, un'orda di sfere rimbalzanti; nel secondo dovrà invece scalciare via delle bombe prima che esplodano scagliando tutt'intorno letali schegge.
Ogni schermo può essere superato anche totalizzando, allo scadere dei trenta secondi, il secondo punteggio relativo allo stage tra quelli dei contendenti; se si arriva terzi, il gioco finisce.
Di IK+, in definitiva, non si possono che tessere lodi per l'enorme spessore del gioco: la fluidità del movimento è eccezionale, proprio ciò che viene richiesto in una simulazione di arti marziali; la grafica ritrae splendidamente le figure dei tre contendenti; superlativo infine l'audio non tanto per il motivo che accompagna le sequenze di combattimento quanto per gli effetti sonori di calci, pugni e urla di sofferenza riprodotti con rara maestria; e infine alcune chicche: premendo il tasto 'T' mentre un karateka è fermo in piedi, vedrete i calzoni dello stesso sfilarglisi di dosso provocando un serio imbarazzo che gli si dipingerà sul volto; poi, di tanto in tanto, si può vedere PacMan gironzolare nei pressi dell'area di combattimento, in cerca forse di pillole rigeneratrici, oppure accade che dalle acque del lago spuntino periscopi che scrutano la superficie e l'orizzonte per poi inabissarsi misteriosamente, così come può accadere di vedere saltare dei salmoni o scendere un ragnetto da un albero a destra dello schermo. Da non perdere!



GLOBALE ST: 96%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

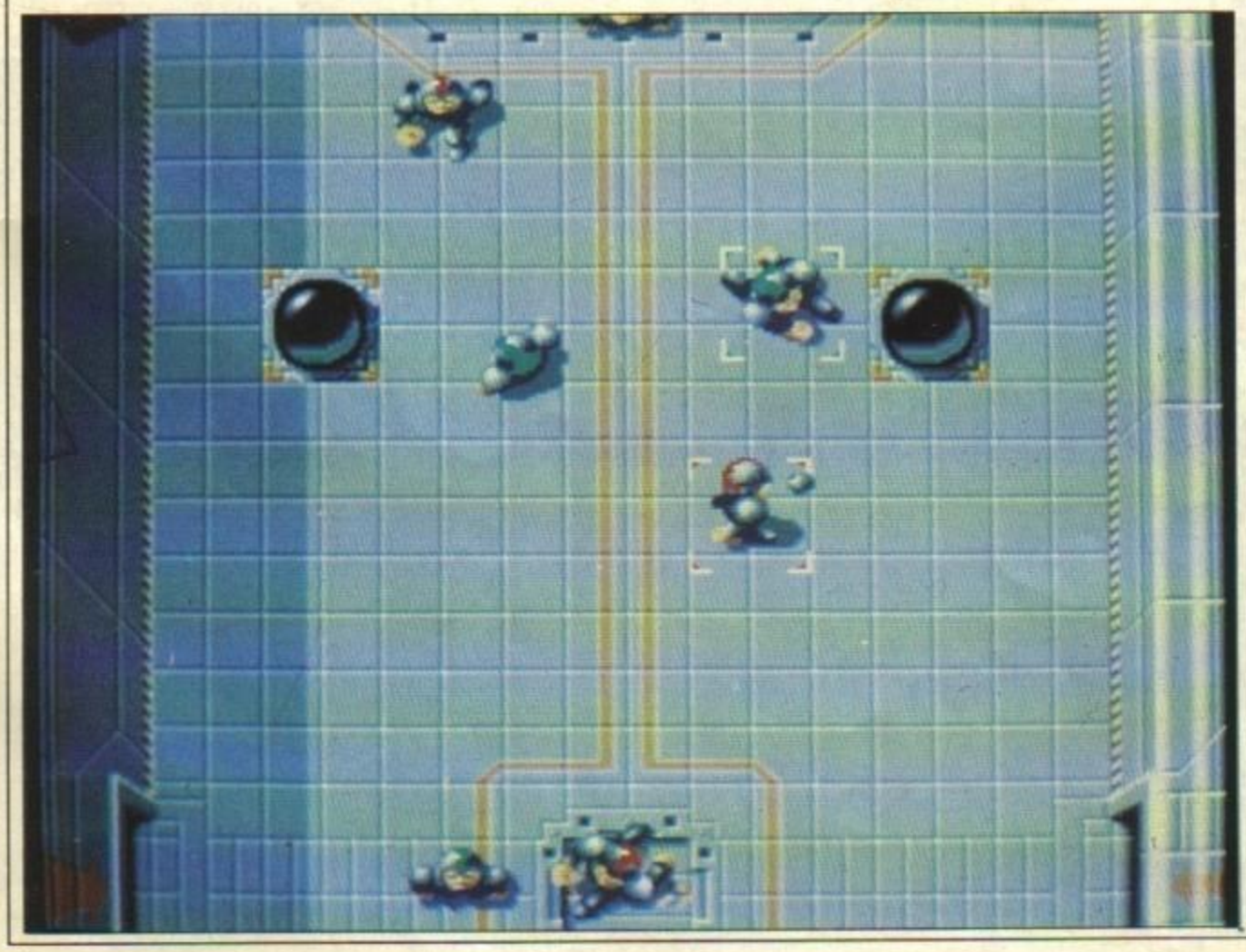
http://www.oldgamesitalia.net/

SPEEDBALL

Imageworks - Amiga

Dopo il loro spettacolare debutto con *Xenon*, i **Bitmap Brothers** erano diventati la preda numero uno delle software house inglesi: a catturarli è stata — come avete già saputo dalle nostre news del numero scorso — la Mirrorsoft/Imageworks.
Questo è il loro primo prodotto sotto questa nuova etichetta, ed anche il primo dopo *Xenon*: riusciranno a tenere alto il loro standard, oppure dormono già sugli allori? Scopriamolo assieme...

Il periodo è il futuro. L'atmosfera terrestre è praticamente scomparsa - sostituita completamente da sostanze di scarico altamente tossiche. I normali sport all'aperto hanno cessato di esistere, così è stato inventato un nuovo tipo di gioco chiamato Speedball.
Lo sport si gioca in un'arena completamente metallica con una linea di meta ad ogni estremità. Ci sono due squadre di cinque giocatori, e l'idea è di fare più goal possibile nel limite di tempo dato. Voi siete il capitano di una delle squadre migliori, e potete scegliere di giocare nel torneo ad eliminazione diretta, da soli o contro un altro giocatore.
Non vengono più applicate le regole dei normali giochi con palloni e palline varie. Battere l'avversario è l'unica cosa che conta, così dovete vincere spingendo, picchiando e sgambettandovi la strada sino al titolo di campioni assoluti. I creatori del gioco ed i giudici avevano capito che questo non avrebbe attirato grandi folle, così aggiunsero qualche oggetto che raccolto avrebbe dato poteri extra ai giocatori.
Le funzioni di questi oggetti creano una certa varietà al gioco, dato che per mezzo di essi è possibile ottenere una maggiore potenza o far decrementare quella dell'avversario, proteggersi contro i placcaggi, impossessarsi automaticamente della palla, rallentare gli avversari, posizionare mine sul campo di gioco, etc.
Dal momento che il lavoro è scarso, la gente cerca poi di ottenere i soldi in ogni maniera. Questo si applica anche nel caso dei giudici e degli arbitri di Speedball, che accetteranno di essere pagati per farvi passare qualche sporco trucco, in modo che anche il risultato di certe partite può cambiare improvvisamente.
In questi casi è utile avere da parte quanti più crediti possibile, dato che — a seconda della quantità di crediti 'investita' — si possono ottenere cose come l'aumento della propria energia o il fiaccamento di quella degli avversari, l'appoggio dell'arbitro o dell'allenatore, oppure un tempo di gioco 'truccato' e persino della potenza extra nei tiri.



COMMENTO AMIGA

Se Xenon vi era sembrato 'tosto', aspettate a vedere Speedball: la grafica del secondo fa addirittura arrossire il primo! A parte la presentazione 'dura', qui tutto sa di solidità metallica, tanto da darvi l'impressione di poter entrare nello schermo di gioco e toccare gli oggetti. La definizione è ottima, e lo schermo dell'Amiga viene utilizzato al 100% con uno scrolling totale. Sebbene la colonna sonora possa apparire ripetitiva dopo un certo tempo, non è malvagia, e gli effetti sonori durante il gioco la riscattano. La giocabilità è fantastica e le variazioni offerte dal sistema di bonus e di 'corruzioni' assicura un'ottima longevità. Cosa volete che vi dica, ancora? Se volete tirare fuori il lato più violento e buttarvi in questo sport del futuro, basta rompere il salvadanaio e comprarlo: non ve ne pentirete.

GLOBALE AMIGA: 90%

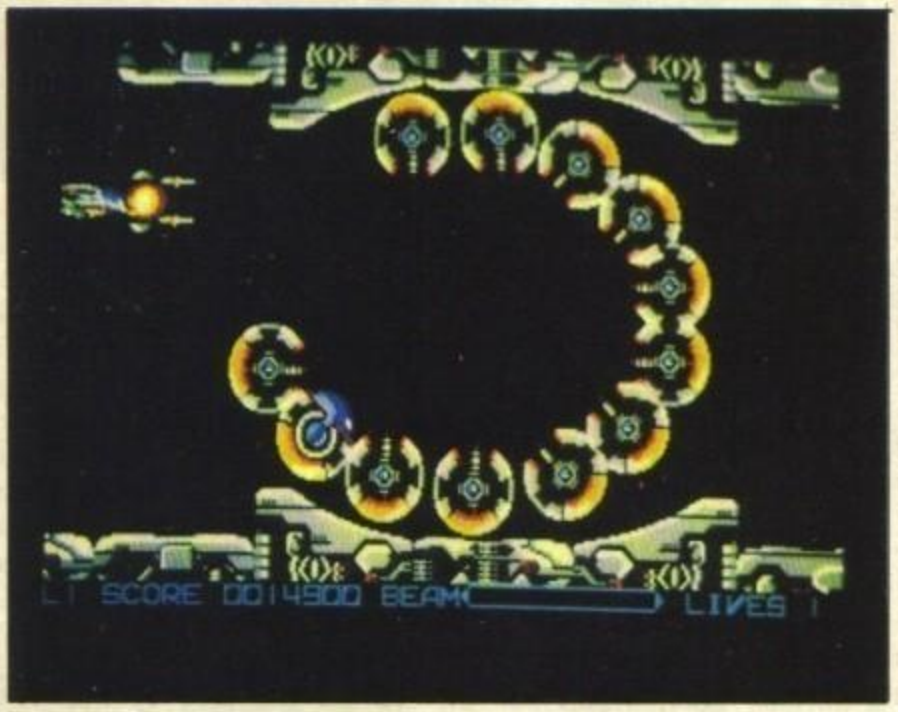
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLASTAME, BLASTAME MUCHO

R-TYPE

Irem/Electric Dreams



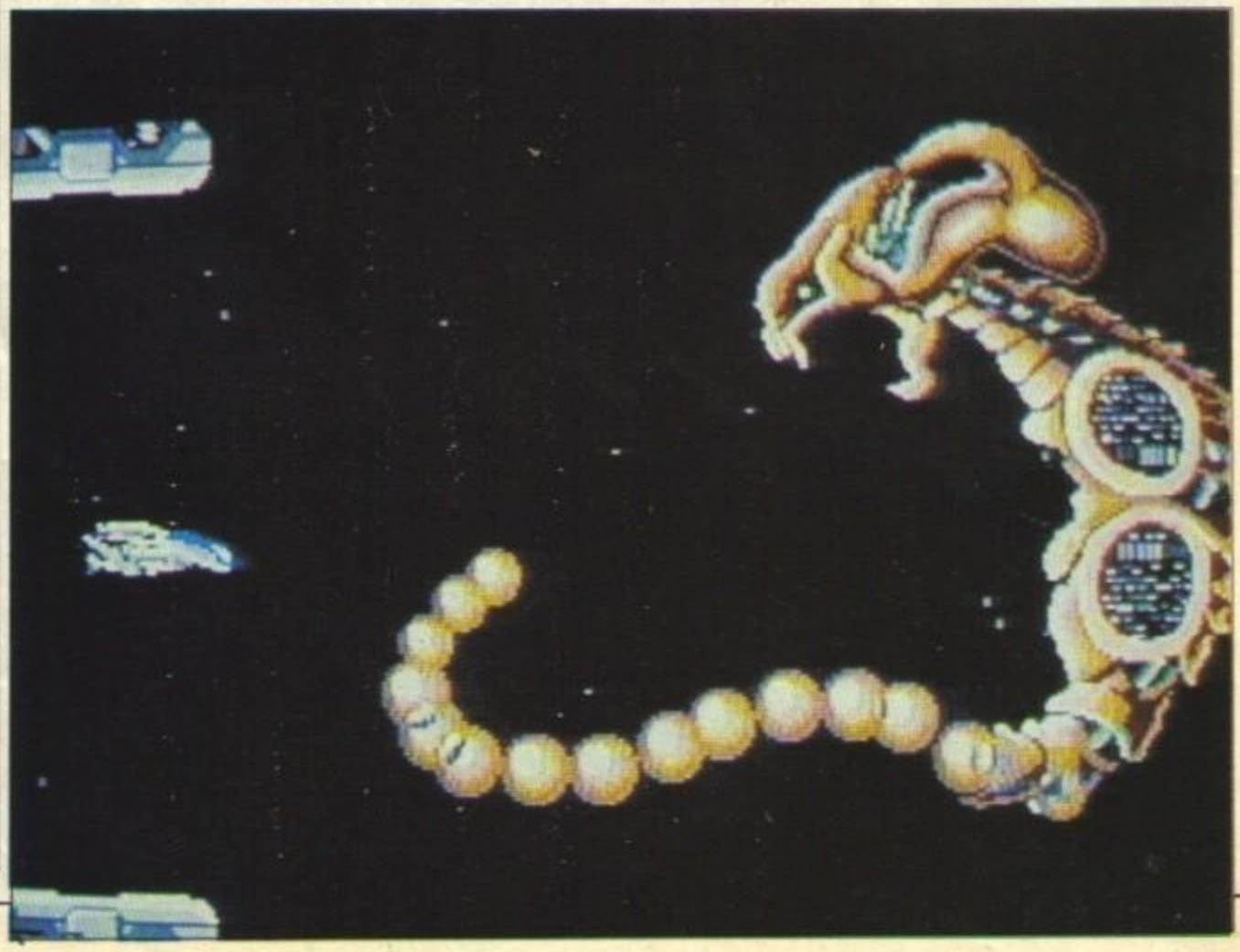
▲ *Super-accessoriato, il Fighter R-9 si fa strada verso il mostro...*

Eccolo qua, il tanto atteso R-Type, un classico nelle sale giochi italiane e straniere, ora proposto nella sua versione home da parte della Electric Dreams. Il gioco è un classico shoot'em up a scorrimento orizzontale in cui vi trovate all guida del Fighter R-9, ultima arma rimasta in possesso dei poveri terrestri per scongiurare l'offensiva di Bydo; costui governa la sua razza aliena ed è deciso a conquistare il nostro debole pianeta natio in virtù del suo enorme e multiforme schieramento di forze, che esplicherà la sua potenza negli otto schermi di gioco.

L'R-9 inizialmente sembra un velivolo da combattimento scarsamente dotato, ma progredendo nel suo percorso può acquisire nuove facoltà di offesa: infatti, partendo dai soliti missili in dotazione, la navicella terrestre — riuscendo ad inglobare dei contenitori sferici scaricati da bipedi meccanici previamente distrutti — usufruirà rispettivamente di laser a deflessione, di una sorta di globo cannoneggiante che può essere agganciato a poppa o a prua (e che funge anche da scudo), di missili a ricerca di calore, di laser ad intreccio visivamente ipnotici, piccoli scudi dall'urto letale per gli avversari, etc.

L'altra arma a disposizione sin dall'inizio è una sorta di globo di fuoco il cui utilizzo necessita però di un certo tempo di ricarica, scandito da una piccola barra crescente alla base inferiore dello schermo di gioco. Le forze nemiche vi impegnano in otto differenti fasi di gioco al termine di ognuna delle quali si para davanti al caccia R-9 una gigantesca struttura aliena, sia essa organica o meccanica. Nel primo schermo, tra incomprensibili forme architettoniche extraterrestri, l'R-9 sfiderà sorte di farfalle in fila indiana, bio-meccanici "aliens", minuscole torrette sputaproiettili e il mostro finale, spudoratamente somigliante allo xenomorfo dell'A-

▼ *...eccolo! Benvenuto, figliuolo, benvenuto al cospetto del mostro di fine primo/livello...*



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lien di Ridley Scott, che cerca la distruzione di tutto ciò che si trova nei suoi paraggi con micidiali sventagliate della sua enorme coda e raffiche di proiettili 'globulari' sputati da un'orrenda testolina incastonata nel suo ventre. Nel secondo schermo una vegetazione mutoide nasconde la presenza di famelici assalitori (non di questo mondo, naturalmente), e si offre alle scorribande di meteore, serpentoni simil-giapponesi che si vanno a rifugiare in un repellente miocardio dai mille ventricoli — che è anche l'ostacolo ultimo da superare. Negli altri schermi vi troverete a che fare con una gigantesca corazzata, insidiose navicelle dalla scia letale, e tante altre belle (si fa per dire) cose ancora.

Ad R-Type la varietà non fa certo difetto: i nemici sono tanti e ognuno a suo modo pericoloso. Il grave problema del gioco è che circolano in uno spazio troppo ristretto — il fatto è che le dimensioni delle sagome in movimento e del paesaggio si sono volute mantenere fedeli all'originale senza tener conto della "capienza" di un monitor casalingo. In questo modo le collisioni sono difficili da evitare e tutto ciò va a scapito della giocabilità e della libertà d'azione dell'R-9, costretto in uno spazio angusto come pochi. Avremmo preferito sagome più piccole ma con meno assilli claustrofobici — ripetiamo, l'aderenza all'arcade è strepitosa, la grafica è molto attraente ed è buona anche l'animazione (anche se con qualche riserva), ma forse è proprio questo il problema: la fedeltà ha ucciso la giocabilità. Un dilemma che angustia da sempre le anime dell'universo-videogiochista.

GLOBALE ST:73%

"l'aderenza all'arcade è strepitosa, la grafica è molto attraente ed è buona anche l'animazione."

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Ocean - Versione Atari ST

Daley Thompson è un piccolo Ercole che deve compiere 10 fatiche: saranno forse scontri con cani dell'Averno, colluttazioni con feroci leoni, zuffe con idre a nove teste come il succitato semidio? Nooo, perché il nostro eroe non ha parenti nell'Olimpo — è un comunissimo mortale con un'unica passione nella vita: l'atletica; quindi nel nostro videogame lo vediamo sottoporsi a 10 prove, una per ogni disciplina sportiva che rientra in quella specialità dell'atletica detta Decathlon.

Certo, forse il confronto con le fatiche erculee potrebbe non reggere, ma chi l'ha detto che nella vita bisogna essere dei semi-dei per sentirsi realizzati? A Daley basta offrire tutto se stesso così: percorrendo 100 metri piani, 400, 100 ad ostacoli e 1500 metri, catapultandosi con un salto in velocità, lanciando sfere, dischi e giavellotti, spingendosi in volo a superare altezze con o senza l'aiuto di un'asta. Prima però una sessione d'allenamento composta da una serie di piegamenti sulle ginocchia reggendo un peso darà prova della condizione fisica raggiungibile da Daley, ed eccoci entrare nell'effettiva descrizione del gioco: come dicevo, una serie di squat con il rendimento effettivo del decatleta rappresentato dal livello di liquido in una bottiglietta di Lucozade (una sorta di bibita energetica tipo Gatorade, tanto per non fare nomi), seguita dalla scelta delle calzature Adidas (selezione errata=calo rendimento).

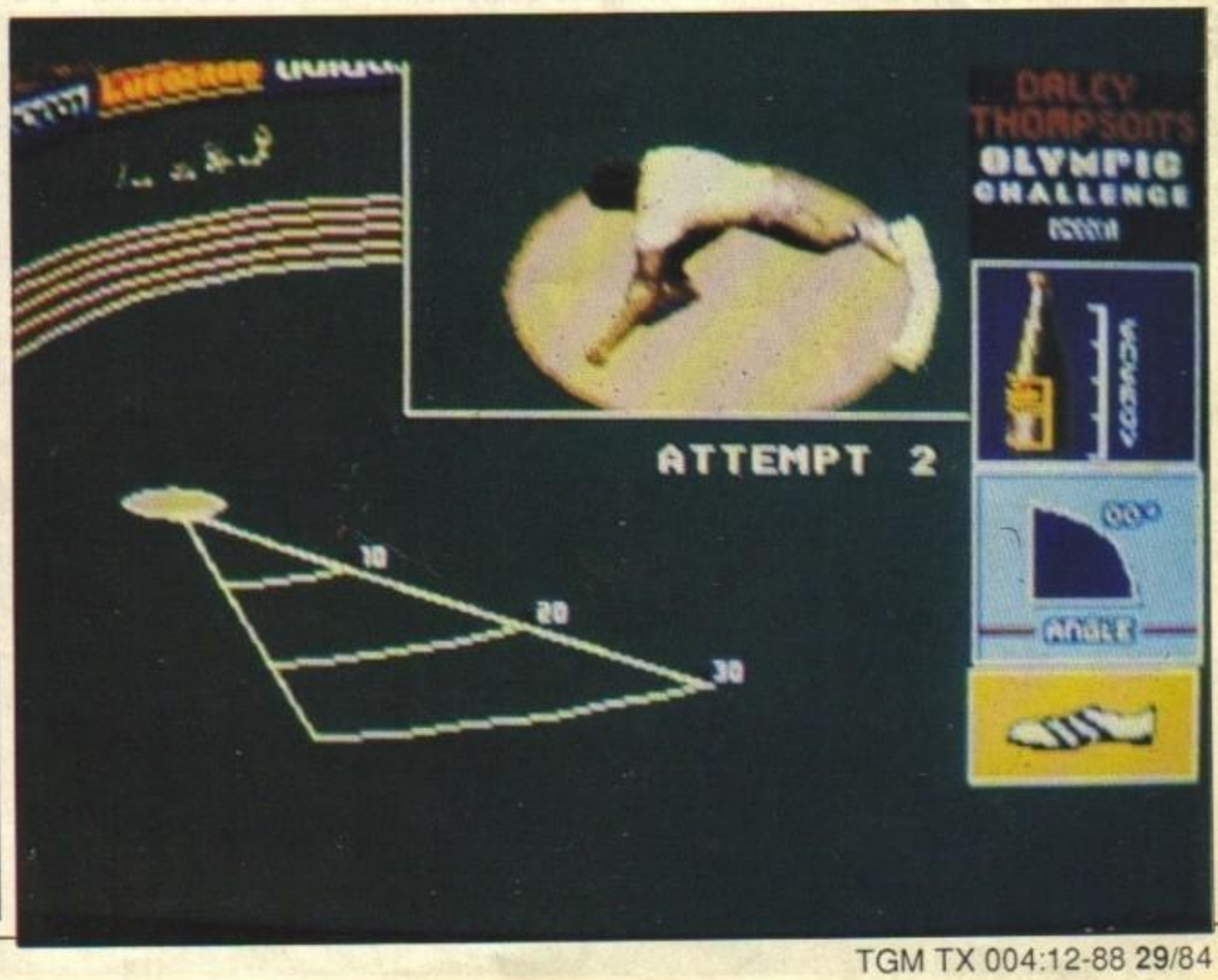
Fatto ciò, via a tutto smanettamento nelle 10 prove già menzionate: vediamo Superthompson correre, saltare e slanciarsi all'interno di un riquadro che offre una visione in primo piano del puro gesto atletico e che ci informa, quindi — attraverso l'immagine — della velocità acquisita, ovvero del ritmo di 'waggling' (smanettamento, detto volgarmente) del giocatore, e in più offre una visione completa dello svolgersi dell'azione.

La zona centrale dello schermo di gioco è riservata all'inquadratura della gara vera e propria: non mancano un cronometro, lattine di Lucozade fruibili per l'incremento dell'energia ed una serie di testate dedicate al campione con commenti a caratteri cubitali sulle sue prestazioni sportive.

Il gioco è identico alla versione per Amiga, ed è un prodotto di ottima fattura in cui si riscontra un giusto equilibrio tra fatica e tecnica. Le immagini digitalizzate rendono un giusto onore all'armonia muscolare del nostro Thompson e sono una novità grafica da non perdere, come da non perdere è l'omaggio sonoro costituito dall'audiocassetta inclusa nella confezione sulla quale è inciso il brano 'The Challenge', tutto da ascoltare.

GLOBALE ST: 88%

▼ *L'astronave aliena semina il suo carico di morte sopra il territorio tridimensionale di* Virus



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

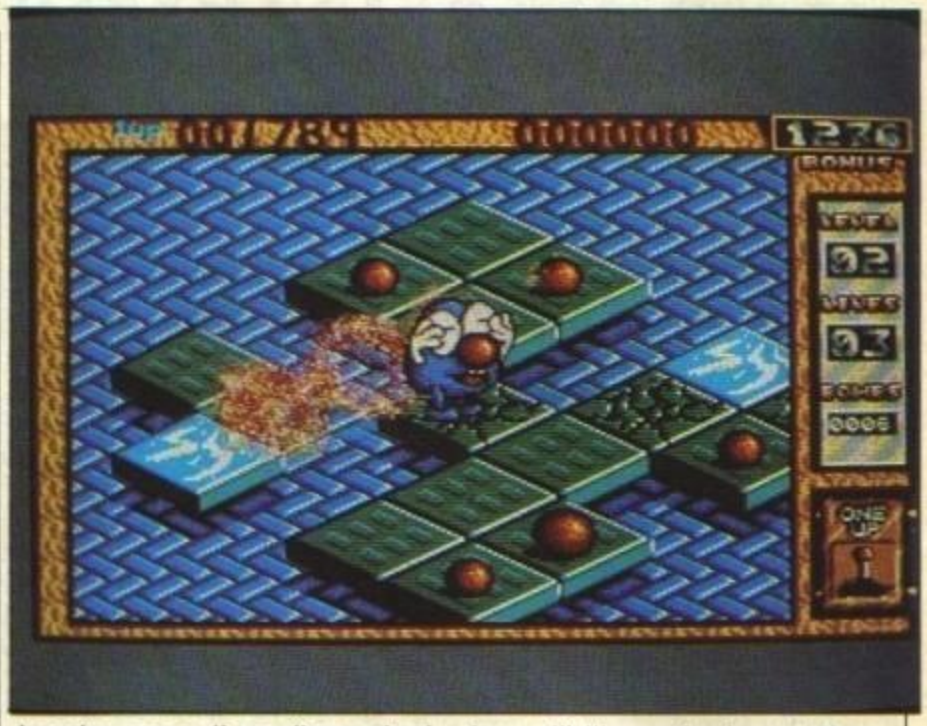
http://www.oldgamesitalia.net/

BOMBA O NON BOMBA...

BOMBUZAL

Mirrorsoft - Amiga

Dopo l'exploit di *Zoom!* ecco un nuovo gioco-rompicapo di piattaforme tridimensionali. L'eroe è sempre tondo, ma il suo compito è molto più rischioso: disinnescare bombe. Apparso con successo già sul C64, eccolo ora sull'Amiga, in una veste ancora più colorata e chiassosa...



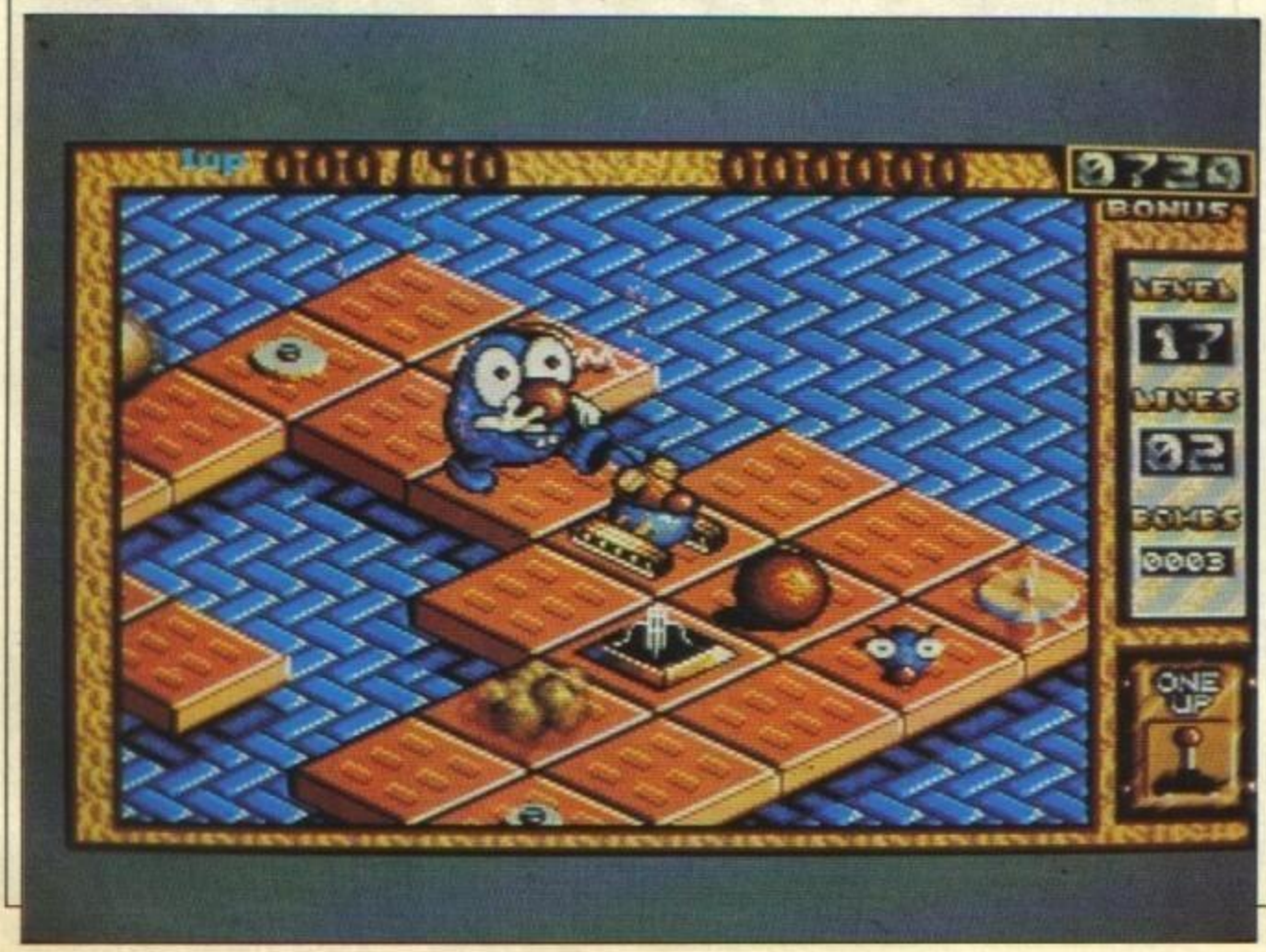
E così voi pensate di avere una vita difficile! Non è facile nemmeno essere il protagonista di un puzzle game, sapete? Voglio dire — come vi sentireste ad essere tondo e verde e con un naso nero e luccicante? Già la cosa sembra terribile, ma non è nemmeno la metà della storia.

Bombuzal (in realtà non ha un nome, ma facciamo finta che sia questo) deve convivere con tutte queste cose ED INOLTRE mettere la sua vita nelle unte mani di sconosciuti teenagers ogni volta che la persona che possiede il gioco decide di fare una partita. Aaah, che vergogna!

Vedete, Bombuzal vive in un mondo formato da un sacco di piattaforme ed abitato da nessun altro tranne lui stesso. Sembrerebbe la ricetta per una vita piuttosto tranquilla, ma c'è una cosa di cui ancora non abbiamo parlato — le bombe. Argh! Shock! Orrore! Ooh!

Già, Bombuzal ci inciampa dentro quando si sveglia al mattino e va a dormire circondato da esse. Lui mangia, respira e beve bombe - e quando non ne è circondato le fa esplodere.

Oltretutto, tutta questa fantasia dinamitarda non è nemmeno semplice come sembra. Tanto per cominciare, le bombe sono di tre dimensioni differenti e, peggio ancora, stanno su piattaforme di una dozzina diversa di tipi. Ah, già, le caselle di cui sono formate queste piattaforme hanno anche un sacco di effetti bizzarri: alcune sono fatte di ghiaccio, altre si dissolvono dopo che ci avete camminato sopra, altre vi teletrasportano o vi catapultano in direzioni imprevedibili, ed abbiamo parlato solo di alcune di esse! L'intera cosa è resa ancora più complicata dal fatto che le bombe, esplodendo l'una vicina all'altra, causano delle incredibili reazioni a catena, anche se ne potete spostare qualcuna utilizzando dei binari particolari presenti in alcune piattaforme. Fare esplodere tutte le bombe e riuscire a non fare saltare in aria anche Bombuzal è un'impresa piuttosto complessa. Se doveste fallire... beh... ma voi non fallirete, vero?



COMMENTO AMIGA

Coi suoi 120 livelli e la doppia 'visione di gioco' Bombuzal avrebbe già meritato un ottimo voto: aggiungete al tutto il comodissimo sistema delle password (grazie al quale potete SEMPRE cominciare dall'ultimo livello raggiunto, nella peggiore delle ipotesi), la grafica letteralmente da cartone animato (anche se lo scrolling non è dei più perfetti, devo ammetterlo), ed il sonoro delle esplosioni così realistico da farvi sobbalzare (sebbene non ci sia alcuna musica durante il gioco), e capirete perché gli abbiamo dato un voto simile. In definitiva, se giochi come Emerald Mine o Zoom! vi hanno fatto trascorrere ore ed ore di puro divertimento, non lasciatevi sfuggire questo puzzle game simpatico e fracassone.

GLOBALE AMIGA: 90%

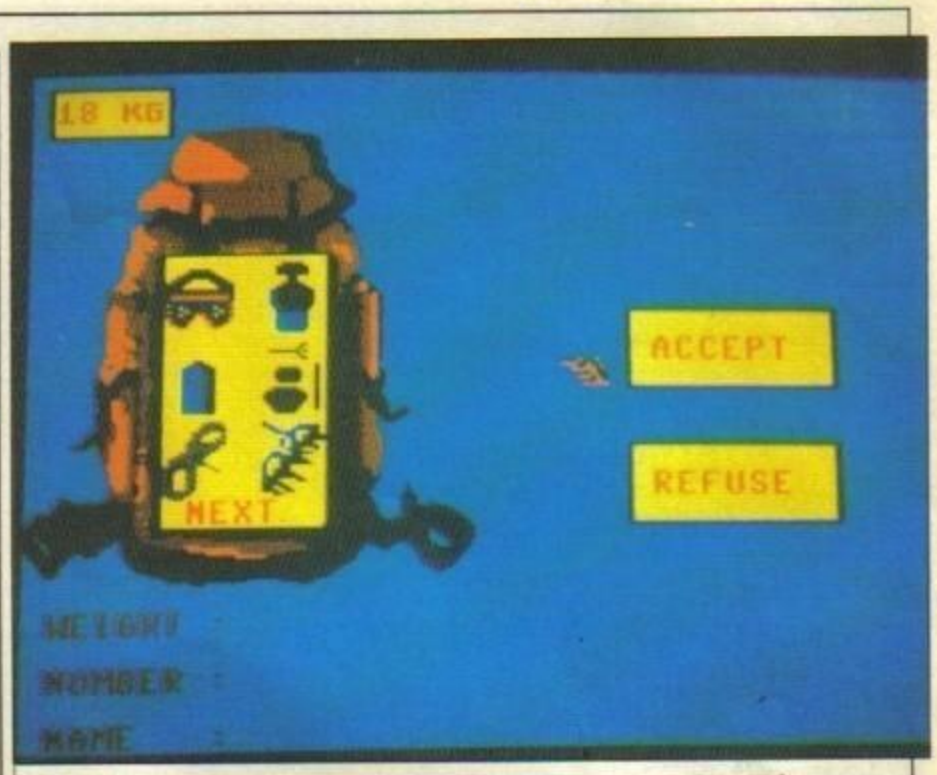
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FINAL ASSAULT

Epyx - Atari ST

La prima edizione di questo gioco apparve per il C64 sotto il nome di *Chamonix Challenge*. La **Infogrames** ne approntò quindi una versione 'abarth' per i sedici bit, assegnandole il nome provvisorio (e impronunziabile) di *Bivouac*. Infine, come ogni buona simulazione sportiva che si rispetti, è stato affidato alla Epyx perché ne curasse la distribuzione. Ed ora tutti gli aspiranti alpinisti possono farsi le ossa (o rompersele) in *Final Assault*.



▲ *Ecco la fase di selezione degli accessori per la scalata*

In questo gioco della Epyx rivestite i panni di un provetto alpinista che deve scalare impervi versanti di sei montagne che gli offriranno ognuna di verse difficoltà classiche della disciplina messneriana. Prima di risalire però dovrete rifornirvi dell'armamentario che si adatta al caso; andrà a riempire il vostro zaino o verrà indossato sin dall'inizio. Esso comprende articoli come corde, moschettoni, chiodi, cunei, cinghie, più maglioni, berretti, vanghe, viveri, set d'emergenza e anche lo champagne per festeggiare la conquista di una vetta! Dopo aver scelto le quantità di articoli da portare con voi, potrete iniziare l'attività vera e propria. Si parte dal tratto innevato in pianura percorribile a piedi; questa è la fase di avvicinamento alla montagna prescelta e dovrete affrontarla tastando il suolo innevato con il piccone che avete sempre in mano, per prevenire eventuali cedimenti del terreno, e saltando i crepacci. Se si cade in un crepaccio si procederà nella risalita allo stesso modo con cui si scala un versante ghiacciato, che spiegheremo tra poco. Ultimata la fase di approccio alla montagna potrete cominciare ad arrampicarvi. Due i tipi di pareti che incontrerete:ghiacciato o roccioso.

Per il primo sarà necessario indossare gli scarponi chiodati e agganciarvi alla corda che bloccherà eventuali cadute; questa ogni 20 o 40 metri va riavvolta e il suo uso può implicare quello dei moschettoni e degli spilloni da ghiaccio, come quello del supporto che, non utilizzato, vi costringerà ad abbandonare la corda. Sullo schermo si vedrà il vostro omino che opera l'atto della scalata in quattro mosse successive (puntamento dei picconi più tre di spinta del corpo). Il ripetersi dell'azione segnerà la vostra ascesa.

Nei tratti rocciosi l'omino si comporta come un vero free-climber: cerca gli appigli giusti per mani e piedi e sale, senza bisogno di picconi ma con la necessità di calzature leggere, un elmetto per ripararsi dalle piccole rocce che franano e il gesso da spargere sulle mani, più i moschettoni, i cunei per la corda ed anche le staffe che agevolano la scalata.

Durante la scalata il vostro omino potrà avvertire fame, sete o freddo e per ovviare alle sue necessità sarà necessario rovistare nello zaino (non prima di essersi fissati alla parete con la cinghia) e cogliere l'articolo più idoneo a soddisfarli.

Final Assault è un gioco originale e divertente: starete lì ore per conquistare le vette più ardite (peccato che ci sia champagne e non grappa Bocchino) e cercare la condotta di gioco che più vi facilita la scalata. Sì perché in Final Assault è la successione delle scelte che determina il successo o il fallimento, e visto che la varietà di opzioni è ampia non possiamo che definirlo molto complesso, con un'attenzione — per la tecnica pura — lodevole, sotto ogni aspetto.

La grafica in verità è un po' scarna, ma il particolare passa in secondo piano così come il commento sonoro non proprio accattivante. Lo spessore di un tale gioco non può che indurvi al suo acquisto, o novelli Messner.

GLOBALE ST :84%

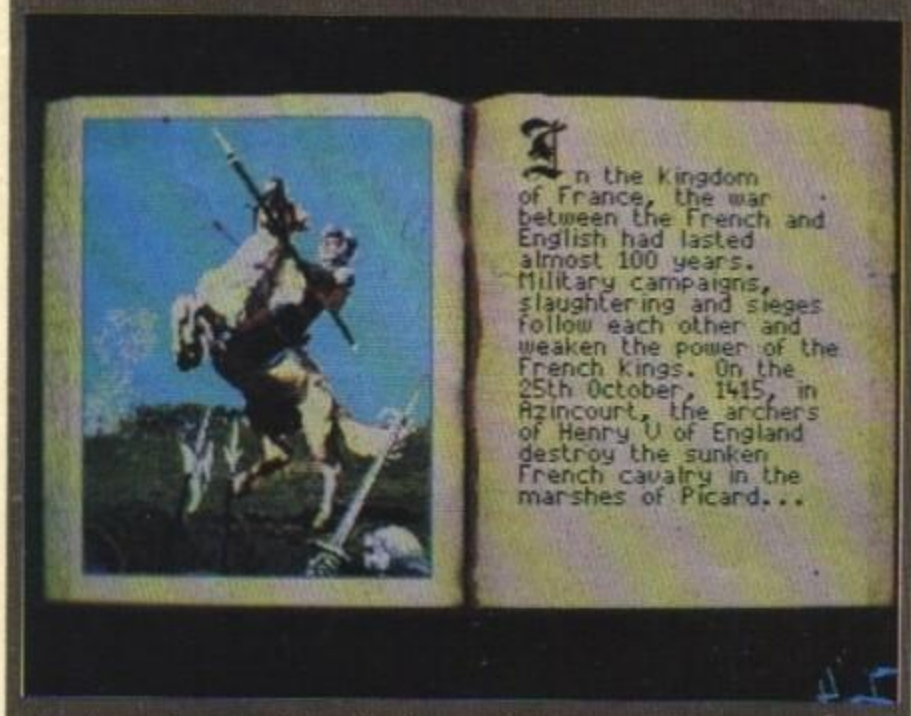
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JOAN OF ARC

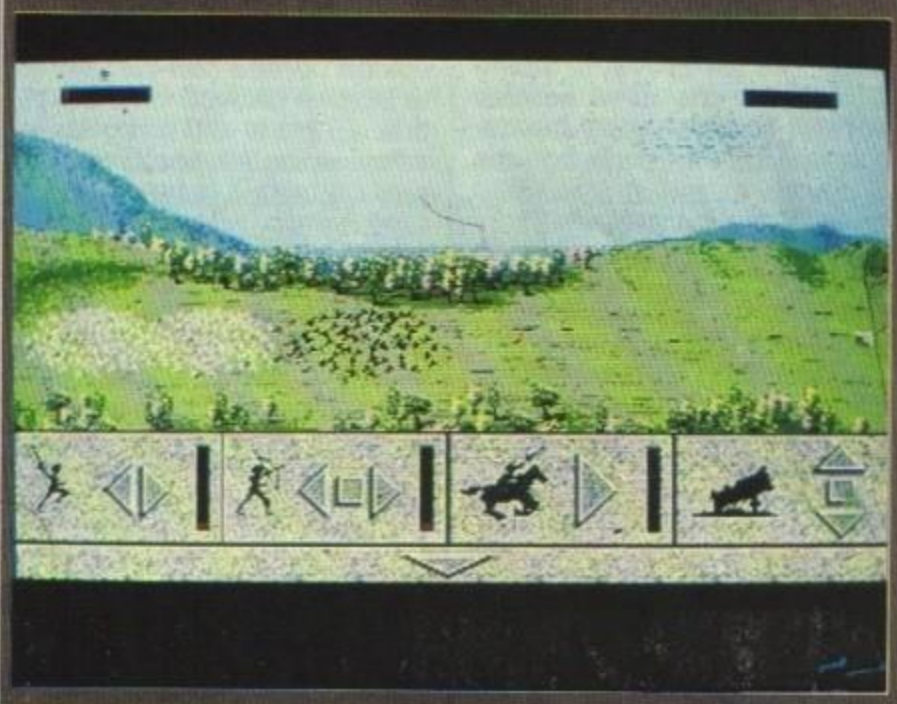
Rainbow Arts/GO!

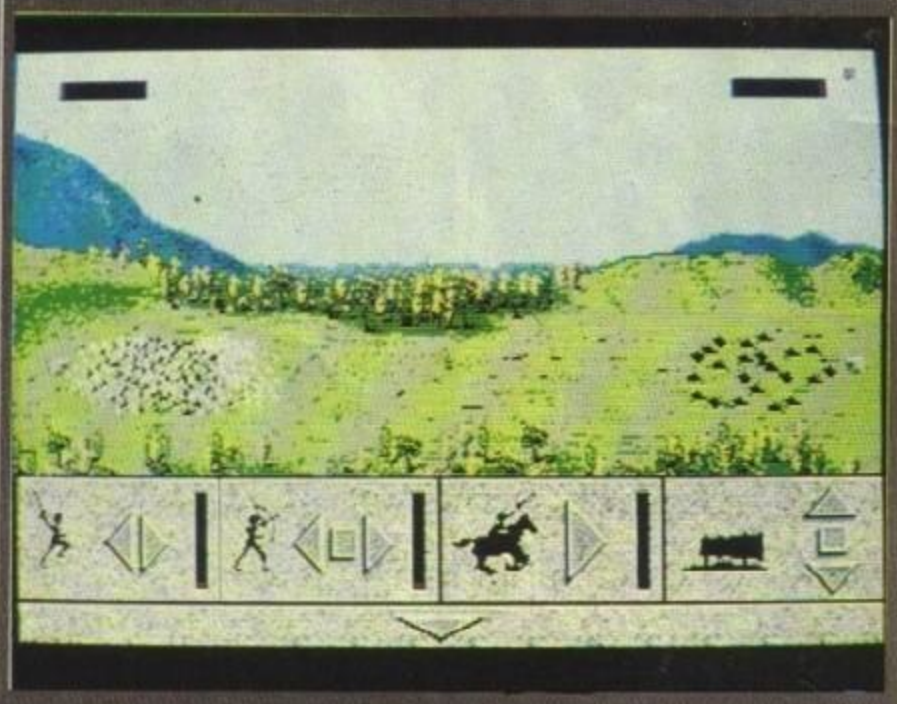
Un nuovo gioco 'alla *Defender Of The Crown*' è finalmente apparso, per tutti coloro ormai stanchi di rifare all'infinito campagne militari, tornei ed assalti ai castelli. Ma stavolta non è opera della Cinemaware: ci hanno pensato i programmatori della **Rainbow Arts** (abilissimi nell'utilizzare concetti altrui — saranno mica Giapponesi?) con *Joan Of Ark*, una splendida simulazione bellica/economica/politica ambientata nella Francia medioevale.



▲ *La grafica strepitosa è solo uno degli aspetti di* Joan Of Ark

Ehm... Joan Of Arc non ha in realtà molto a che fare con Giovanna d'Arco, in effetti. Questa avventura dinamica-con-strategia si concentra in effetti sulle ambizioni di Carlo, erede al trono di Francia (che poi sareste voi).
Per prima cosa, prima di poter gestire un minimo di potere, stabilire tasse, aumentare le milizie, corrompere la gente e generalmente divertirsi un mondo, Carlo deve farsi incoronare - e questo può accedere solo a Reims. Reims, fra l'altro, sta giusto in mezzo ad una grande area del paese che è attualmente in possesso degli inglesi e va prima recuperata - e questo è il punto in cui entra in gioco la vecchia Giovanna.
Una mappa della Francia, divisa in provincie, mostra i territori inglesi e francesi e la posizione degli eserciti di entrambi i paesi; questa vi dà anche accesso al menu principale del gioco. Prima che voi possiate diventare sovrani, c'è solo una possibile scelta di azione: pianificare una campagna. L'unico generale sufficientemente pazzo da seguirvi è Giovanna d'Arco, ed il vostro compito è di fare arrivare le sue armate direttamente a Reims.
Il combattimento prende la forma di diverse sequenze arcade. Le armate si scontrano su di un campo di battaglia nel quale avete il controllo di un gruppo di frenetici arcieri, cavalieri e fanti. Potete dirigere i loro movimenti in avanti ed indietro, l'angolo del loro fuoco e la posizione in cui vengono lanciate le frecce. Città fortificate vengono assaltate e difese da





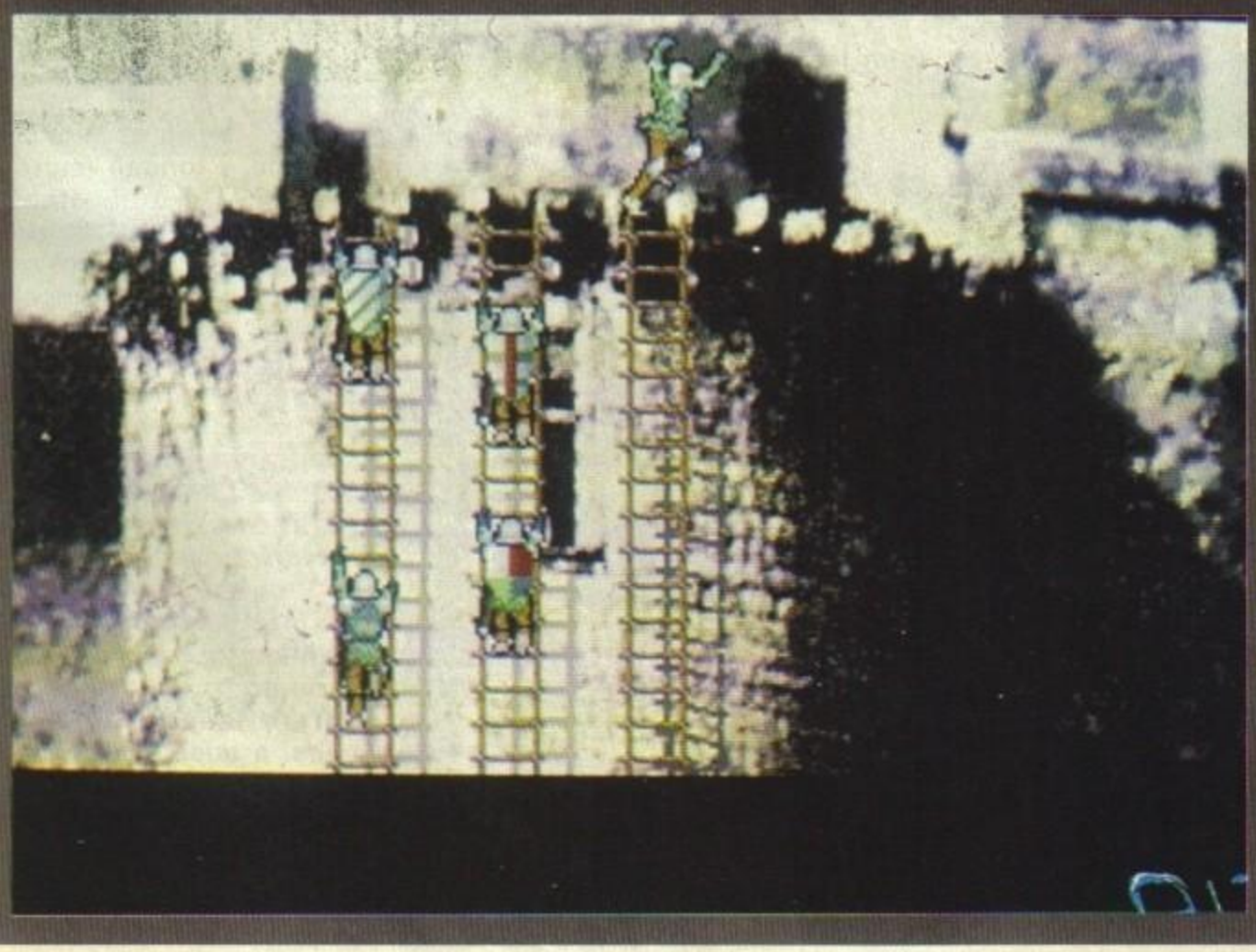
▲ *Qui sopra, due immagini dei combattimenti gestiti col mouse...*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

individui che combattono su ponti sospesi o sotto le mura dalle quali vengono rovesciati pentoloni di olio bollente. Ahio!
OK, siete stati incoronati, siete re e sovrani di Francia. Ed ora? Beh, il vostro compito è di liberare ogni provincia occupata prendendo il controllo dei loro capoluoghi. Essere re ha i suoi vantaggi - potete aumentare le tasse, ad esempio.
Molto utile, perché quando avrete le mani piene d'oro potrete cominciare a comprare nuovi eserciti, negoziare dei trattati, alleanze o riscatti, finanziare un po' di avvelenamenti segreti, darvi un altro po' allo spionaggio e dispensare indulgenze regali.
Il successo dei vostri complotti diplomatici, di spionaggio e di assassinio dipende dalla vostra capacità di sceglie i personaggi adatti ad ogni compito. Ogni singolo capo di stato e spia ha il suo stile di strategia, così è inutile e dannoso mandare un Rambo in missione di pace. Allo stesso modo, richiedere un grande riscatto per un nobile che nessuno tiene in considerazione vi farà solamente ridere in faccia.
Per sopravvivere dovrete avere abbastanza soldi per pagare le vostre truppe ogni mese, tenere il morale delle provincie alto (altrimenti si rivolteranno) ed essere capaci di affrontare rapimenti e ricatti, che vi renderanno la vita difficile molto spesso.
Beh, perlomeno avete il vantaggio di aver letto questa recensione...

▼ *L'assalto al castello, uno degli esempi di grafica digitalizzata nello sfondo e non digitalizzata nell'azione*



AMIGA

A guardarlo così, sembrerebbe di trovarsi di fronte ad uno dei tanti giochi di strategia militare ed economica, ma basta giocarlo un po' per capire che si tratta del degno successore di Defender Of The Crown. Ma di questo vecchio successo raccoglie soltanto i lati migliori, sostituendo alla monotona successione di avvenimenti del predecessore un vero e proprio mondo col quale interagire, con le buone o con le cattive. La vastità della struttura e delle istruzioni di gioco potrebbero scoraggiare chi si ferma alla prima impressione ma, credetemi, Joan Of Arc è molto più giocabile di quanto non sembri. L'utilizzo sapiente della grafica (digitalizzata e non) e del sonoro completa il tutto, facendone un ottimo prodotto che può facilmente tenervi inchiodati davanti al video per settimane o mesi, nel tentativo (così realistico!) di conquistare il potere ed il prestigio in un mondo dove si può morire a causa di un tradimento ma ci si può anche vendicare con un avvelenamento (la solita rima cretina).

GLOBALE 95%

"Joan Of Arc è molto più giocabile di quanto non sembri..."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

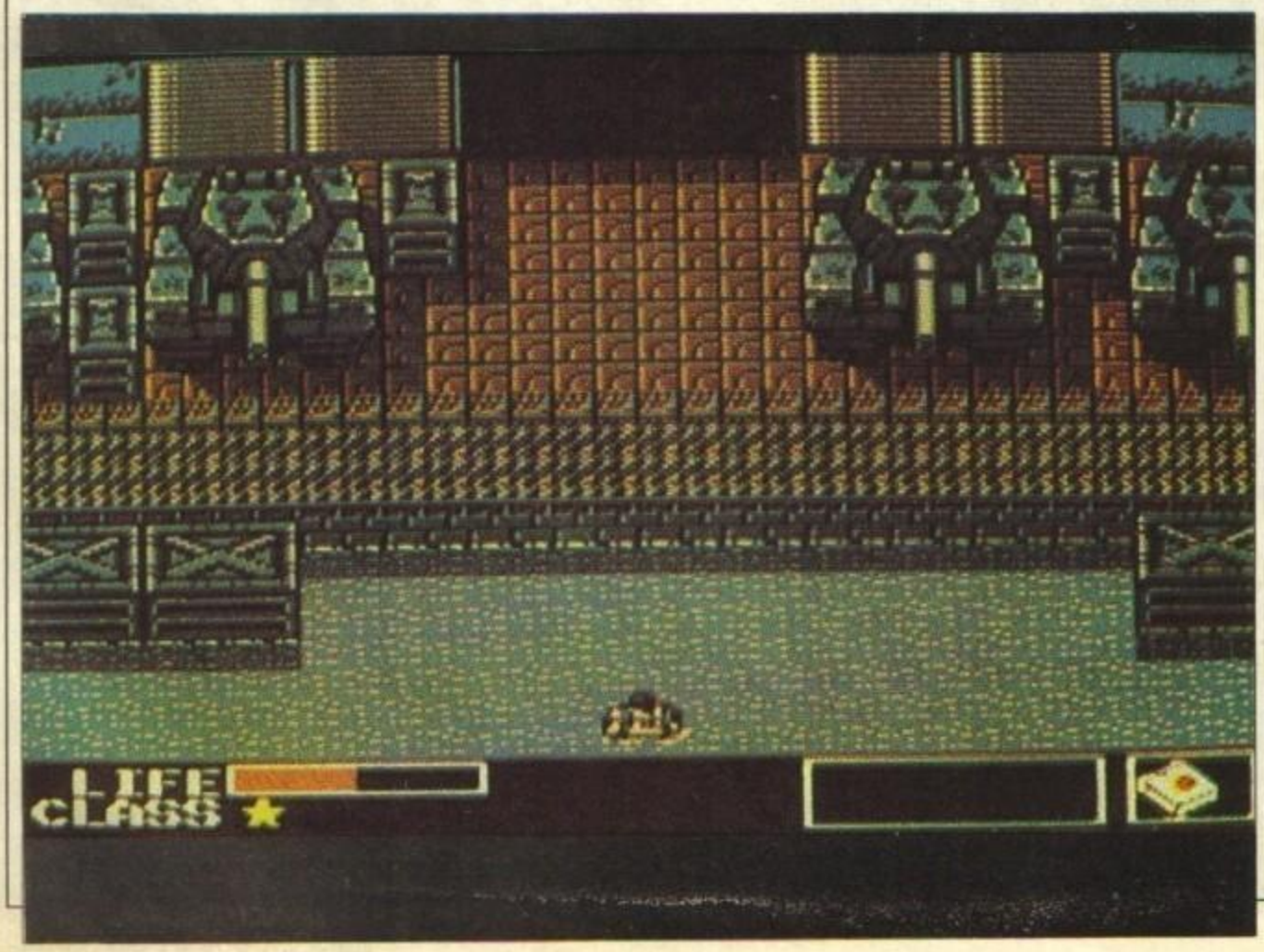
http://www.oldgamesitalia.net/

METAL GEAR

KONAMI - MSX

La Konami ha rifornito il mercato inglese (composto da duecentomila utenti) sin dalla sua prima formazione due anni fa. Il mercato di base (che poi è il Giappone) consiste di due milioni di consumatori a cui viene spedita mensilmente una rivista di 220 pagine esclusivamente per MSX. Sfogliandola, non abbiamo trovato conferma dell'identità degli autori di questo *Metal Gear* fra i possibili sessanta esistenti, ma chiunque essi siano sembra che conoscano molto bene il loro lavoro.

Delle notizie riguardanti lo sviluppo di una superarma segretissima denominata "Metal Gear" nel piccolo stato di Outer Heaven nell'Africa del Sud hanno raggiunto il Gruppo di Operazioni Speciali Fox Hound. Fox Hound ha così inviato l'agente speciale Grey Fox alla ricerca di ulteriori informazioni. Sfortunatamente, ogni contatto con Grey Fox è stato perduto.
Implacabile, Fox Hound manda un'altra recluta, Solid Snake, alla ricerca dell'agente scomparso e con la missione di distruggere Metal Gear. Armato solo con una ricetrasmittente, il nostro uomo parte per la sua primissima missione.
La sequenza introduttiva presenta Solid Snake (lo strano nome in codice deriva probabilmente da qualche errore di traduzione dal giapponese) che guada il fiume adiacente all'entrata della base nemica preparando la sua infiltrazione. Una volta arrivato a terra, il giocatore ne prende il controllo utilizzando la tastiera od una combinazione di joystick e tastiera. La visione aerea mostra Snake in modo "strisciante", che corre in tutte le direzioni alla ricerca di armi ed equipaggiamenti che lo aiutino nell'impresa, cercando nel frattempo di evitare le numerosissime guardie.
Se dovesse venire intercettato o dovesse attivare uno dei molteplici e complicatissimi sistemi d'allarme, il gioco cambia automaticamente da "strisciante" ad "allarme", si scatena un inferno e le possibilità di sopravvivenza diminuiscono rapidamente mentre le guardie nemiche puntano dirette al nostro personaggio. L'unico modo di riottenere il modo "strisciante" è uccidere un numero specifico di nemici o, in alcuni casi, muoversi velocemente in un'altra locazione.
L'equipaggiamento necessario per completare la missione può essere recuperato in magazzini, camion o sulle guardie stesse. Un certo numero di prigionieri sono stati imprigionati nel complesso nemico e se Snake riuscisse a liberarli otterrebbe informazioni utili, un aumento di resistenza, un grado più alto ed un maggiore potenziale di portare armi. Ulteriori informazioni vengono anche fornite ad intervalli costanti tramite la trasmittente con la quale teniamo il contatto con la base.
Una finestra di informazioni indica la forza vitale di Snake, con delle stelline per indicare il suo grado, una rappresentazione grafica dell'arma che sta portando ed il numero di munizioni rimaste.
Un inventario completo può essere ottenuto in qualsiasi momento e gli oggetti al suo interno possono essere scambiati con quello attualmente in uso. Ad esempio, una porta blindata probabilmente non si aprirà utilizzando una maschera antigas, ma prendendo la Key-Card dall'inventario (se ne siamo in possesso) si spalancherà che è un piacere. Ci sono un sacco di realistici effetti sonori in Metal Gear, fra i quali allarmi, esplosioni e spari, anche se la musica - che purtroppo non può essere esclusa - tende a scocciare dopo un'ora o giù di lì.
La Konami sembra preoccuparsi del suo bacino di utenza, ed anche se il mercato è relativamente piccolo la qualità dei giochi è allo stesso livello di quelli scritti per macchine molto più grandi e diffuse degli MSX. Metal Gear dovrebbe avere il suo posto nella collezione di programmi di qualsiasi utente di MSX.



MSX
Cartridge

L'impressione iniziale di disappunto riguardante questo non troppo impressionante macho digitale cambia non appena si arriva nei livelli più alti del gioco. L'area di gioco è enorme, i fondali impressionanti ed ogni stanza presenta un diverso problema da risolvere col cervello od a pugni. Trappole, sistemi di sicurezza e guardie abbondano assicurando un livello costante di azione e suspense. Il programma dà un certo senso di presenza e l'interesse nel progredire è sempre forte. Se questi livelli di standard dei programmi Konami verrà mantenuto, probabilmente saranno in molti a considerare la possibilità di unirsi a quei 200000 utenti...

GLOBALE: 79%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FERNANDEZ MUST DIE

Imageworks - Atari ST

Tony Crowther, un programmatore inglese che ha lavorato per moltissime importanti software house — tanto per citarne qualcuna la Alligata e la Gremlin — è l'autore, assieme a **David Bishop** (*Zig Zag*) di questo gioco in versione C64. Per trasportarlo sull'ST Tony e Dave hanno richiesto l'aiuto di altri tre programmatori: **Spiny Norman** per la codifica, **D Lester** e **M. Downey** per la grafica. Dopo tutto questo casino, dovrebbero aver tirato fuori una buona conversione a 16-bit... o no?

Questa volta la vostra missione è quella di insinuarvi nell'area militare del perfido dittatore Fernandez, che vi risiede insieme ai suoi otto colonnelli; tutti e nove devono essere assassinati per il bene del Paese, e voi siete stati scelti quali 'soldati Rambo' professionisti per portare a termine questa difficile impresa.
Subito sullo schermo apparite voi sopra una rombante jeep d'assalto (Jackal?) fornitavi dai ribelli, che si offre ad uno scrolling verticale.
Davanti a voi una folta schiera di soldati del dittatore in ordine sparso, che inizia a scaricare raffiche di proiettili sul vostro mezzo; a voi non rimane che dargli pan per focaccia trasformando gli impavidi assalitori in pezzi di gruviera.
Siamo ormai nel campo militare di Fernandez e nel vivo dell'azione.
Come si sarà compreso dalle prime battute, FMD è un classico gioco di guerra che segue la tradizione dei vari Rambo e Commando, con un omino solitario come protagonista contro cento aggressori; nel nostro caso l'eroe è dotato di proiettili convenzionali per sforacchiare i bersagli umani, di dinamite, di missili portatili e di missili per il cannoncino della jeep, un armamentario che potrebbe competere con quello del già citato eroe stalloniano.
Come avrete certamente capito il nostro soldato può combattere a bordo della jeep o a piedi; quando la jeep sarà eccessivamente danneggiata (prendendo fuoco per evidenziarlo) si renderà necessaria la marcia forzata.
Il Colonnello Fernandez ha approntato un sistema di difesa classico: carri armati, avamposti con mitragliatrici, pattuglie marine che possono essere neutralizzate solo coi missili, etc.
Le vostre scorte, se vogliamo escludere i normali proiettili, sono soggette ad esaurimento, ma fortunatamente — essendo il campo di Fernandez un campo davvero completo — lungo il percorso ci si imbatte in diversi arsenali. E' a questo punto che torna utile la dinamite: essa va applicata alle porte dei depositi di munizioni per consentirvi l'accesso ed il 'rifornimento' — depredando il deposito in questione di tutti gli articoli bellici disponibili.
Lungo il tragitto è possibile incontrare anche altre costruzioni: banche in cui il perfido despota custodisce il suo patrimonio, baracche piene di prigionieri ed agglomerati che costituiscono i quartier generali nemici. Nei primi è possibile far saltare le casseforti per sottrarre liquidi al maledetto Fernandez; nei secondi non è neanche necessario entrare: facendo saltare la porta, i prigionieri usciranno automaticamente tentando la fuga. Nei quartier generali, una volta che avrete distrutto gli ingressi, ne sbucheranno i vostri bersagli preferiti: i colonnelli (uno per ogni HQ).
Come se non bastasse, c'è anche un autolavaggio che vi consente di scongiurare gli incendi a bordo della vostra jeep.
Per quanto la sua grafica sia curata e no manchino degli effetti sonori di discreta qualità, Fernandez Must Die è un gioco troppo semplice e banale per proporsi come valido acquisto in un periodo natalizio — per certi versi è addirittura inferiore ai giochi che l'hanno preceduto di anni: persino lo stesso Who Dares Wins 2, tanto per citarne uno.
La grafica è molto colorata ma troppo monotona, e qua e là si nascondono dei bug (rimarrete spesso inspiegabilmente impediti nel movimento nel casolare d'accesso al campo di prigionia); se concludiamo poi che la morte dei militi nemici avviene per semplice sparizione (e siamo nell'anno di grazia 1988) ci rimane il ritratto di un gioco prodotto con carenza di idee e di inventiva, e in fondo con scarsa volontà di emergere nell'universo a 16-bit.

GLOBALE ST: 43%

un gioco prodotto con carenza di idee e di inventiva, e in fondo con scarsa volontà di emergere nell'universo a 16-bit.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SDI

Activision, per Atari ST

Dalle sale giochi direttamente sui monitor dei vostri computer: la politica di conversione da coin-op sembra avere ormai preso una strada precisa, e la nostra anticipazione sul numero due (Conversioni: Coin Op) ha trovato riscontro dopo appena due mesi.
E insieme al fenomeno della 'trasposizione da sala giochi' assistiamo a quello del 'tema del Conflitto Mondiale': insieme a *Def Con 5*, questo *SDI* (Strategic Defence Initiative, ovvero Progetto per la Difesa Strategica) ripropone il sempre attuale (purtroppo) argomento della difesa spaziale.

▲ *PERFECT! Il papero danza festeggiando il vostro record...*

In questo gioco dell'Activision, che è poi la trasposizione dell'arcade Sega, il vostro compito è quello di manovrare un piccolo satellite da difesa, nell'ambito del famoso progetto reaganiano conosciuto come 'scudo stellare'. L'attivazione del sistema è stata decisa a causa di un avvenimento piuttosto preoccupante, per il quale era stato appunto realizzato tale sistema difensivo: lo scatenarsi della Terza Guerra Mondiale!
La vostra missione consiste nel tentare di neutralizzare i missili a testata nucleare nemici già partiti alla volta degli Stati Uniti, oltre ad una serie di potenti ordigni spaziali frutto dell'evoluta ingegneria spaziale sovietica.
Il gioco ha una marcata somiglianza col vetusto Missile Command: infatti durante il gioco bisogna centrare i bersagli nemici servendosi di un cursore/mirino itinerante e lo sparo provocherà una piccola esplosione nel punto in cui questo è situato distruggendo qualsiasi oggetto situato nei suoi paraggi.
Ma rispetto al suo primitivo predecessore SDI ha 'una marcia in più': potete infatti muovere a vostro piacimento la vostra unità di difesa, mentre in Missile Command si era costretti ad operare la propria offensiva da una base fissa.
Il gioco si divide sostanzialmente in due fasi: nella fase d'attacco vi ritrovate nello spazio, mentre una serie di missili vi sfreccia intorno (innocui per il vostro satellite, ma portatori di morte e distruzione per le popolazioni dei luoghi dove sono diretti) che dovrete neutralizzare prima che raggiungano l'estremità sinistra dello schermo; se questo dovesse accadere, infatti, essi avrebbero superato lo 'scudo stellare' portandosi oltre il vostro raggio d'azione, e le loro testate nucleari raggiungerebbero, ormai inarrestabili, il suolo degli Stati Uniti — a meno che non li fermiate nella fase difensiva del gioco, ma di questo parleremo dopo.
I missili procedono con una certa lentezza, per cui non sarebbe difficile neutralizzarli — a rendervi il compito molto più difficile ci sono però una serie di velivoli spaziali nemici che scorrazzano per lo schermo seguendo una serie di traiettorie elusive, come movimenti zigzaganti o sinusoidali, e scaricano senza pietà il loro potenziale bellico di proiettili spaziali contro di voi. In questa situazione c'è una sola cosa da fare: blastarli a morte!!!
Fortunatamente l'assistenza, da parte della NASA, non manca: vi vengono infatti inviate, di tanto in tanto, delle sonde che, se colpite, sgan-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ciano degli oggetti/bonus che potrete raccogliere per potenziare il vostro satellite con una maggiore velocità, un incremento del numero di cursori/mirino (fino a tre) oppure una maggiore potenza distruttiva.

Potrebbe però accadere (e sicuramente accadrà nelle prime partite) che un missile sovietico riesca a 'sfondare' lo scudo stellare dirigendosi verso bersagli civili o militari: è qui che il gioco si trasforma in un'operazione difensiva.

In questa seconda fase vi trovate a sfiorare l'atmosfera terrestre, con uno scorcio del nostro adorato pianeta visibile nella parte inferiore dello schermo di gioco: dall'alto ecco ora spuntare, velocissime, le testate nucleari che dovrete cercare di fermare distruggendole coi vostri laser come nella seziona precedente.

SDI offre la possibilità di gioco in coppia, dove uno dei giocatori manovra il satellite mentre l'altro si occupa del puntamento e dello sparo, cosa che lo rende molto più giocabile, forse persino troppo semplice da portare a termine.

Tutto sommato si tratta di una buona conversione, riveduta e corretta, di Missile Command, con tendenze allo shoot'em up puro (tutta quella marea di ordigni che schizzano qua e là per l'area di gioco ne dà proprio l'idea). Il fatto di dovere, nel gioco singolo, manovrare contemporaneamente i movimenti del satellite e lo spostamento del mirino/cursore potrebbe penalizzare il gioco rendendolo un po' troppo difficile — ci si ritrova spesso a dover restare immobili per poter muovere il mirino, diventando dei facili bersagli — ma una volta presa la mano ed appresa la tecnica i risultati sono abbastanza appaganti.

La riproduzione dell'arcade originale è pressoché perfetta, con una resa grafica notevole: le bellissime rappresentazioni di pianeti e lune che sfilano sullo sfondo crea un ottimo effetto.

I malinconici motivetti che accompagnano l'azione si addicono abbastanza alla situazione, e presto vi mettono addosso una vera e propria depressione ed accentuano il senso di responsabilità che vi siete assunti nei confronti dell'intero genere umano (ve la sentite?): tutte le speranze di sopravvivenza di milioni di persone sono nelle vostre mani; riuscirete a sventare l'ecatombe visto che il conflitto è ormai inevitabile?

GLOBALE ST: 74%

"La riproduzione dell'arcade originale è pressoché perfetta"

▼ *Ecco il primo livello, la Fase Offensiva: prepapratevi a fermare la corsa dei missili sovietici!*

▼ *Un'immagine della Fase Difensiva: oltre ai sigari a testata nucleare dovrete badare ai satelliti killer...*

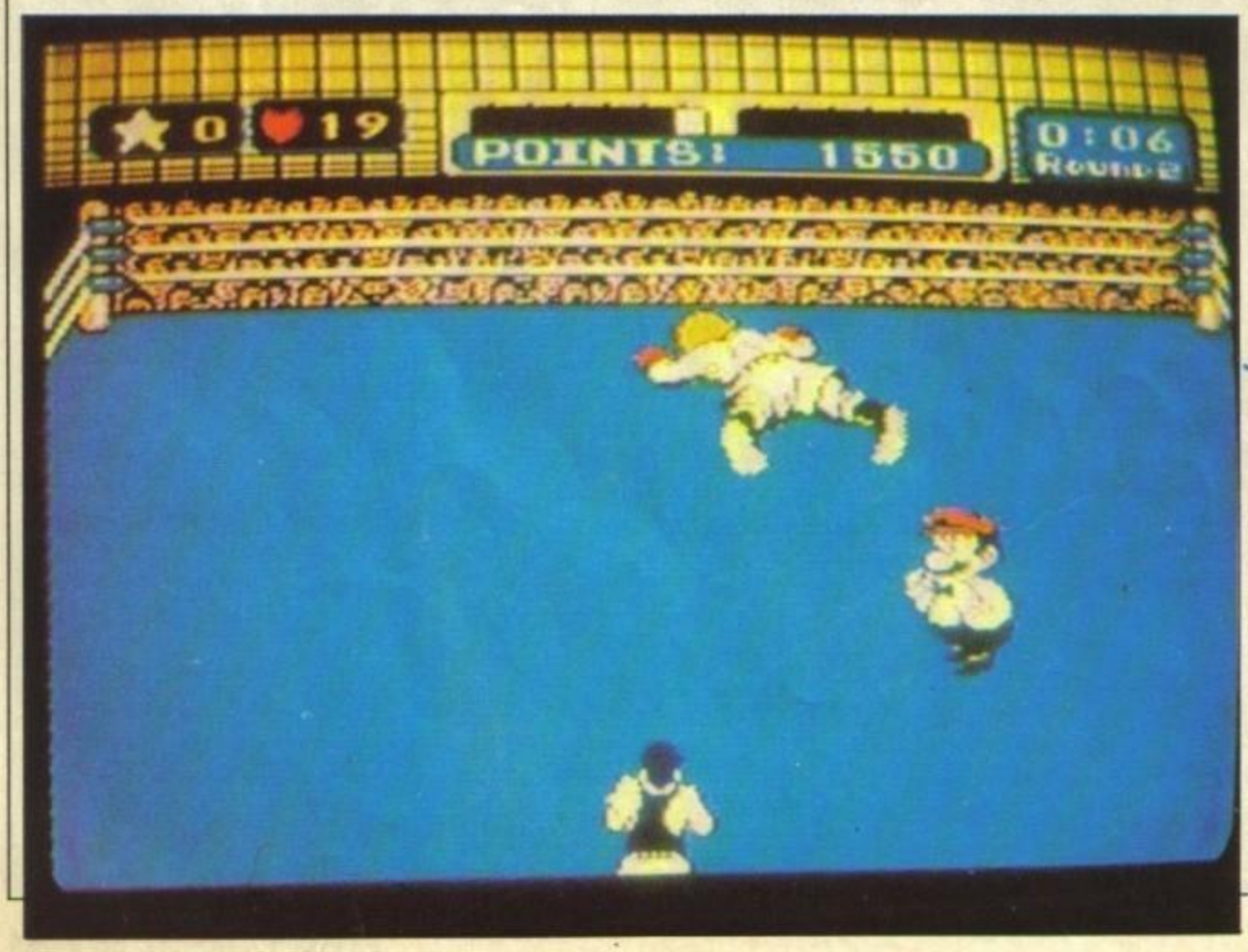
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIKE TYSON'S PUNCH OUT

NINTENDO

Little Mac è un ragazzino di 17 anni cresciuto nei vicoli bui del Bronx, uno di quei luoghi nei quali o si impara a fare a pugni o si muore...
Il suo destino di teppista e rapinatore cambia improvvisamente quando incontra, addormentato in mezzo ai rifiuti, il simpatico negro Doc Louis. Questo relitto umano era un tempo un grande pugile, ed i due decidono di unirsi per lasciare lo squallido quartiere della Mela e sfondare nel mondo della boxe.
Il gioco ricorda molto da vicino il vecchio coin-op Super Punch Out: il nostro pugile è visto da dietro, con i giganteschi avversari disegnati come in un cartone animato che si agitano di fronte a noi. La struttura del gioco è quella di ogni gioco di boxe: bisogna dare più botte possibile cercando di non prenderne, cercando di non stancarsi troppo agitandosi inutilmente.
La carriera di Little Mac comincia con la lega minore W.V.B.A., il cui rappresentante più debole è il francese Glass Joe. Come impariamo dalla sua scheda tecnica (che ci viene presentata prima dell'incontro con ogni avversario) si tratta di un pugile ormai vecchio, conosciuto per la sua "mascella di vetro" e che ha intenzione di ritirarsi dopo questo incontro.
Durante il match Glass Joe non usa nessuna tecnica proibita, il che ci permette di sperimentare le mosse a nostra disposizione. Queste comprendono colpi alti e bassi dati con entrambe le mani, un bloccaggio, due accucciamenti diversi per evitare i colpi dell'avversario e la possibilità - una volta messi a segno uno o due pugni particolarmente efficaci - di usare il nostro terribile uppercut.
Dopo avere messo a terra questo primo avversario (grazie anche ai consigli che il nostro Doc Louis ci da ogni volta che andiamo al nostro angolo fra una ripresa e l'altra), arriva il momento di incontrare il tremendo Von Kaiser, il primo pugile (tedesco, ovviamente!) ad usare mosse speciali a cui dobbiamo stare particolarmente attenti.
L'ultimo avversario di questa lega minore è il giapponese Piston Honda, che deve il suo nome alla terribile raffica di pugni che lo contraddistingue: probabilmente a questo punto sarà necessario usare l'ultima possibilità dataci dal nostro joypad, costituita dall'effetto corroborante di una rapida serie di tocchi sul pulsante "A" per rialzarsi da terra.
Riuscire a battere il narciso giapponese (fra una ripresa e l'altra è solito cercare la telecamera per salutare i suoi ammiratori e...la mamma!) ci qualifica per la lega successiva, a cui arriviamo non prima di una entusiastica presentazione dello speaker ed un allenamento per le strade di New York che sembra tratto dal film "Rocky".



I successivi avversari incontrati sono lo spagnolo Don Flamenco, lo strano isolano King Hippo (grande, grosso e neanche tanto scemo, purtroppo!) e l'indiano Great Tiger, che arriva ad usare la magia della sua gemma per colpirci. Purtroppo Mario (che in quest'occasione particolare fa da arbitro) sembra non accorgersi di questa scorrettezza, come ignora completamente le cariche furiose di Bald Bull, l'ultimo avversario di questa lega.
Battere il "Toro" ci aprirà le porte al torneo mondiale, che si conclude con lui, il grande (d'accordo...), magnifico (beh, mica tanto...) e cattivissimo (eccome!) Mike Tyson! Di questo genere di incontri è meglio non parlarne del tutto, lasciando alla vostra immaginazione le condizioni di Little Mac dopo un round contro Tyson, mentre può essere simpatico notare come esista un trucco - noi di TGM sappiamo tutto! - per combattere nel "Torneo di Un Altro Mondo": con questa opzione incontriamo tizi come il Mostro della Laguna Nera, che si rivelano anche più cattivi del nero campione.
Come tutti gli altri giochi Nintendo, Mike Tyson Punch-Out! è impressionante molto più per la sua giocabilità che non per altre caratteristiche: per usare un termine preciso lo definiremmo "Boozah!" (vedi la recensione di Cybernoid del numero scorso), facendo notare comunque la bella grafica utilizzata nelle animazioni degli avversari e nelle sequenze animate fra una serie di match e l'altra.

GLOBALE 87%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LIVE AND LET DIE

Domark - Atari ST

Questo è il terzo gioco proposto dalla **Domark** nell'ambito della serie dedicata alle imprese di **James Bond**, dopo *A View To A Kill* e *The Living Daylights*. Questa volta, però, si è andati a scavare nel passato per ripescare un soggetto cinematografico di una quindicina di anni fa, ovvero quel *Vivi e Lascia Morire* che vide la prima interpretazione di **Roger Moore** nei panni dell'agente **007**. Nella scena più spettacolare del film il protagonista si trovava a bordo di un velocissimo motoscafo e ingaggiava duelli mozzafiato con altri affusolati bolidi marini: la Domark ha pensato evidentemente che la situazione si prestava piuttosto bene ad essere trasposta in un video game... ed ecco *Live And Let Die*!

Dopo avere praticamente buttato in acqua Roger Moore e preso il suo posto (come si spiegherebbe altrimenti la vostra presenza alla guida del bolide acquatico?), vi trovate ora a guidare un potente fuoribordo lungo un tracciato acquatico — praticamente un banalissimo fiume, non spaventatevi — irto di insidie rappresentate da una serie di mine galleggianti, motoscafi nemici, spuntoni di roccia e così via. Ma il fido Bond, James Bond (cioè VOI), ha sempre con sé una qualche arma fornitagli dal Servizio Segreto — nel nostro caso si tratta di una mitragliatrice che spara raffiche a ripetizione oltre ad una scorta di tre missili dirompenti. La visione del gioco è tridimensionale dal retro del motoscafo, il che lo fa sembrare una versione acquatica di Road Blasters o di Overlander, coi quali presenta analogie anche sotto altri aspetti.

Entriamo più nel dettaglio: il vostro motoscafo può procedere a diverse velocità e possiede una scorta di carburante limitata; in ogni caso non uscirà mai fuori pista, o meglio fuori del corso d'acqua.

Dalla superficie fluviale spuntano delle rocce che devono essere schivate ad ogni costo, oltre a diverse mine che possono però essere fatte saltare con una raffica di mitragliatrice, oppure dei tronchi d'albero galleggianti che vi consentono di impennarvi e schizzare in aria col motoscafo (il che mi ricorda tremendamente Buggy Boy) per poi ricadere incolumi (a meno che sotto non ci fosse una mina o una roccia); i motoscafi nemici completano la 'fauna' fluviale, ma sebbene non sparino contro di voi possono invece fare da ostacolo fatale alla vostra corsa, e ce n'è persino uno che — zigzagando allegramente — semina dietro di sé (e davanti a voi) delle taniche esplosive che vi conviene assolutamente evitare. Ogni tanto appare anche un aereo che scarica sventagliate di proiettili al vostro indirizzo, mentre ai lati del fiume non è raro trovare avamposti che vi cannoneggiano a più riprese (e ci risiamo con Road Blasters ed Overlander). Oggetti salutiferi possono essere bidoni di carburante da incamerare ad ogni costo (il vostro fuoribordo è un vero sbevazzone, sapete), un cassone della cuccagna con missili e carburante insieme (lasciato da un elicottero del Servizio Segreto che si trovava a passare per caso sul fiume — la solita fortuna di Bond!).

Spesso ci si imbatte in tunnel bui da attraversare (vedi TX-1), tratti in cui il fiume si restringe improvvisamente tra due versanti che possono essere sormontati dal motoscafo scivolandovi sopra (e dagli con Buggy Boy!) e che, se si trovano in curva, costituiscono delle vere paraboliche; in mezzo ai tunnel o alle strettoie troverete spesso degli ostacoli da evitare o degli sbarramenti da distruggere.

Il gioco termina quando si esaurisce il carburante.

La Domark, per la realizzazione di Live And Let Die, ha attinto sicuramente da varie fonti, tutte già citate: Road Blasters, Buggy Boy, Overlander, TX-1, etc. — e tutto sommato è riuscita a proporre un coacervo di tutto rispetto. Infatti gli elementi 'rubati' a questi giochi sono perfettamente amalgamati fra di loro e coesistono con trovate del tutto originali e proprie del solo Live And Let Die; in ogni caso la grafica, la velocità (wow!) ed anche la varietà (vi sono quattro percorsi fra cui scegliere) sono i veri pregi di questo prodotto domarkiano, che amplifica al massimo il senso di frenesia e tensione che si richiede ad una simulazione di guida-con-scontro-a-fuoco come questa. Anche stavolta missione compiuta, Mister Bond.

GLOBALE ST: 83%

http://www.oldgamesitalia.net/

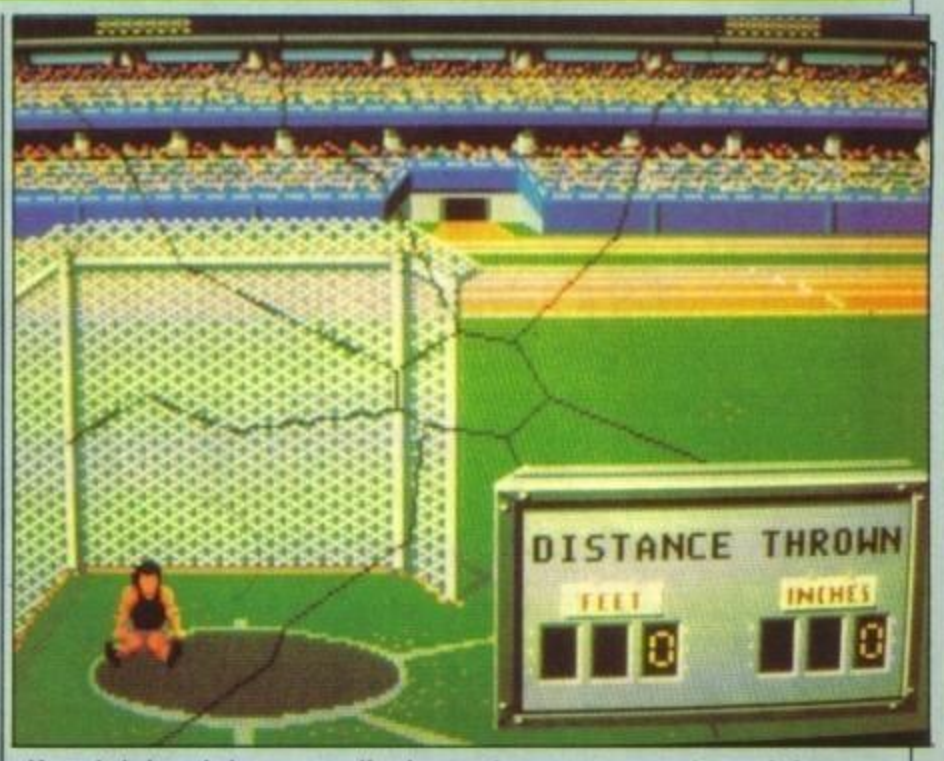
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

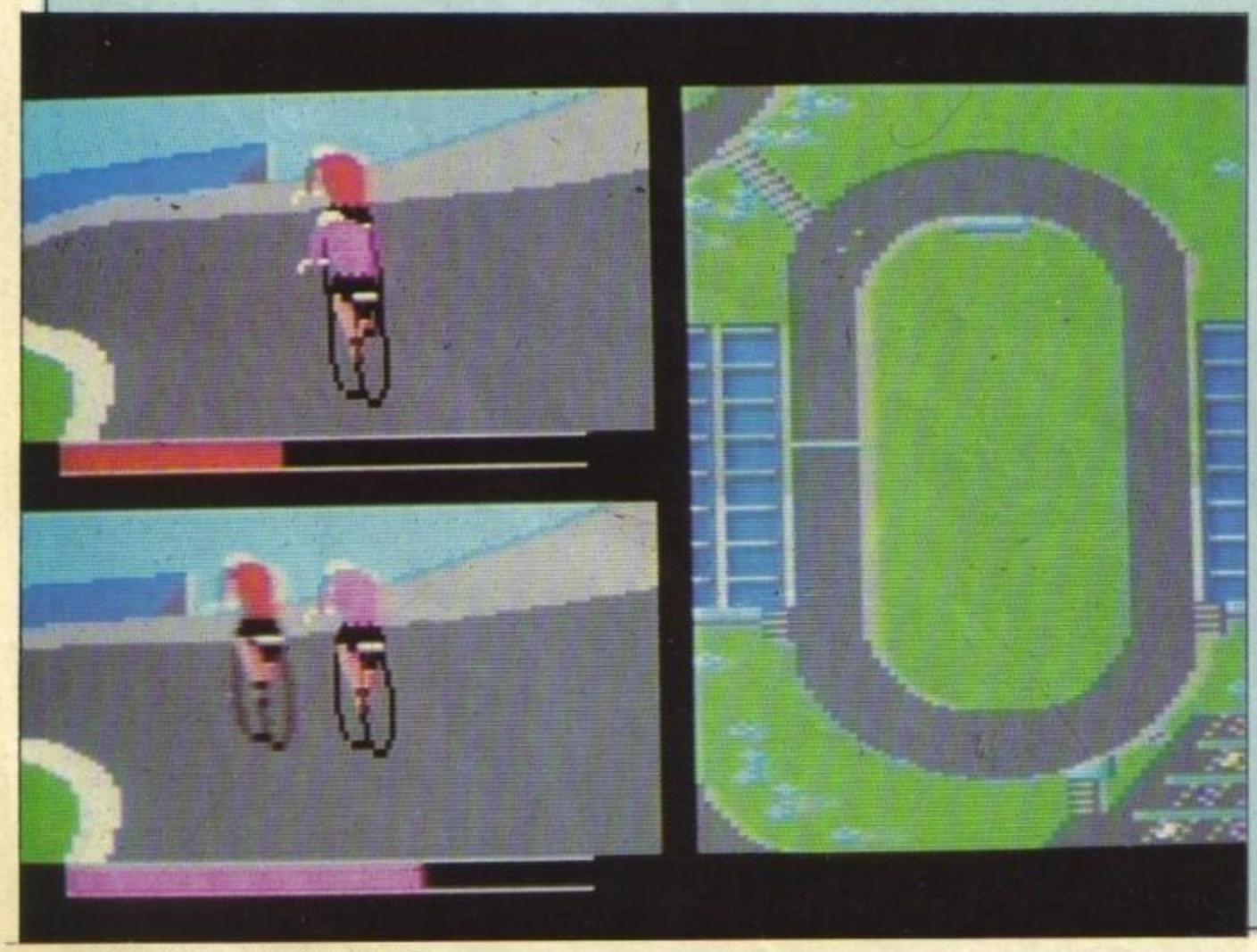
THE GAMES - SUMMER EDITION

Epyx - PC MS DOS

La data di pubblicazione di questo ultimo titolo della Epyx è troppo avanzata per poter parlare dello scandalo del doping di Ben Johnson o dei successi Daley Thompson alle olimpiadi estive, ma forse rimane ancora un po' di entusiasmo sportivo in tutti voi...



In una impressionante sequenza introduttiva, una mappa della Corea de Sud viene ricoperta da fotografie di scene di vita locale seguite da immagini dell'arena. Una immagine aerea dello stadio si ingrandisce dettagliando sulla pista e la segue sino ad arrivare ad un gigantesco video con il logo della Epyx, che scompare per fare apparire i titoli di testa del programma.
Una mappa del villaggio olimpico con tutte le sue piste e campi viene poi sullo schermo, e guidando una torcia olimpica sui simboli delle relative discipline possiamo allenarci in esse - facendo tanti tentativi quanti vogliamo ma senza che il nostro record venga registrato. Si può anche accedere ad un menu, nel quale scegliere di competere in una o più gare, rivedere la sequenza iniziale o mostrare i record mondiali (e sui PC cambiare configurazione di macchina o colore).
Prima di prendere parte in una gara, sino ad otto giocatori possono iscriversi con il loro nome sotto la bandiera di uno dei sedici paesi disponibili. L'inno nazionale viene suonato prima della prima gara: i tuffi.
Il rimbalzo sul trampolino può essere modificato a piacere e si scegli un tuffo in avanti o all'indietro. Lo stile del salto è definito dalle otto possibili combinazioni del joystick e dalle loro combinazioni con il pulsante di fuoco. Una squadra di cinque giudici di gara dà poi dei voti da uno a dieci.
Una gara di inseguimento su bicicletta e su pista è la gara successiva, ambientata nell'arena inclinata del velodromo. Vengono mostrate due diverse visuali - una in pianta della pista, che mostra le posizioni relative dei ciclisti, ed una da dietro all'atleta, in cui viene mostrata la pedalata.
Le due gare successive, gli anelli e le parallele asimmetriche, seguono entrambi lo stesso schema. Da ogni posizione sulle sbarre o gli anelli, il joystick rende possibili diverse mosse.
Nel lancio del martello, dei movimenti alternati laterali aumentano la vostra velocità di rotazione, mentre il pulsante di fuoco fa cominciare la sequenza di lancio.
Gli ostacoli vengono corsi su una distanza di 440 metri, ed usano una tecnica di ondeggiamento del joystick e di pressione del tasto di fuoco al momento giusto.
I movimenti a destra e sinistra corrispondono anche al ritmo della corsa del saltatore con l'asta, che controlla i movimenti dell'attrezzo con i movimenti in alto ed in basso.
Nel tiro con l'arco, una piccola finestra mostra un dettaglio del braccio dell'arciere, che inserisce la freccia e mira al bersaglio. Nel mirare bisogna anche tenere conto del vento, indicato da un apposito quadrante.
Dopo ogni gara, vengono date le relative medaglie e viene suonato l'inno nazionale del vincitore. I record mondiali sono anche salvati su disco.
Essendo il terzo titolo estivo



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ed il settimo della serie, il gioco mostra tutta la disperazione della Epyx di trovare nuovi soggetti per i loro giochi ma anche il desiderio di non abbandonare un formato tanto fruttuoso. I tuffi ed il salto con l'asta erano già presenti nel primo Summer Games, ed anche se non in un velodromo, il ciclismo si era già visto in Summer Games II. Le altre gare erano già state viste, in una forma o nell'altra, in altri giochi sportivi, e lo stile di comando dei giochi Epyx mostra un po' di vecchiaia.
In una partita in singolo, solo il tiro con l'arco ed il lancio del martello sono notevoli, e lo spirito di competizione non si fa notare più di tanto nemmeno nelle partite a più giocatori. Anche se non malvagio — anzi eccellente dal punto di vista grafico e strutturale — pensiamo che questo programma sia il segno definitivo del declino di questo genere di giochi, e vorremmo consigliarlo solo agli sportivi accaniti oppure a chi non ha già qualche titolo estivo della Epyx.

PC

La EPYX è una delle case che più ci ha viziato negli ultimi tempi, sicuramente tutti, prima o poi, hanno fatto una gara con uno dei loro simulatori, riuscendo, per una volta nella vita, ad emulare le gesta dei propri campioni preferiti. Facendoci prendere dai ricordi non possiamo che rammentare favorevolmente le altre realizzazioni di questa leggendaria software house. Tra le più famose, che anche i più distratti ricorderanno, possiamo citare le due edizioni di SUMMER GAMES, e le due edizioni di WINTER GAMES, ed ultimamente lo stupefacente CALIFORNIA GAMES. Sì, forse ci siamo fatti prendere dalle emozioni, ma sicuramente la EPYX è una di quelle case che più convincono nel panorama della produzione di software sportivo. Avete sicuramente capito che noi siamo dei loro convinti fans. Il nostro entusiasmo è stato suscitato in questo caso dai miracoli — sembra esagerato ma e' il termine più giusto — che i programmatori riescono a fare sulla scheda CGA, anche perché farli con una EGA è molto più facile. Gli sprite sul PC hanno una notevole chiarezza, ma anche se viene usta la EGA, ci sono delle fantastiche ombreggiature in alcuni fondali. La sequenza introduttiva del velodromo e degli ostacoli usa una rapidissima routine tridimensionale molto impressionante, anche dopo aver visto Starglider II. Sebbene non ci sia stato alcuno sforzo per presentare nuove gare, ci sono però molti altri extra, come i messaggi in scrolling in alcuni giochi, che indicano l'alto standard di presentazione. Il comando da tastiera è terribile per alcune gare ma generalmente funziona meglio del joystick. Provate a dargli un'occhiata...

GLOBALE PC:79%

VIDEO GAMES VIDEO GAMES VIDEO GAMES VIDEO GAMES

SOLO SOFTWARE ORIGINALE,
VIDEOGAMES, ARCADE
ADVENTURE - R.P.G. - WARGAMES
PER:
COMMODORE 64/128
AMIGA - ATARI
SPECTRUM - MSX - APPLE
IBM E COMPATIBILI

GAMES WORKSHOP

GIOCHI DA TAVOLO — Regole Tradotte

FANTASY
* TALISMAN L.41.900
TALISMAN EXPANSION KIT L.15.900
TALISMAN THE ADVENTURE L.15.900
TALISMAN DUNGEON L.22.900
TALISMAN TIMESCAPE L.22.900
* DUNGEONQUEST L.41.900
HEROES FOR DUNGEONQUEST L.27.900
DUNGEONQUEST CATACOMBS L.19.900
* KINGS & THINGS L.37.900
* WARLOCK OF F. MOUNTAIN L.41.900
* BLOOD BOWL L.56.900
* CHAOS MARAUDERS L.28.900

HORROR
* CURSE OF THE MUMMY'S TOMB L.41.900
* THE FURY OF DRACULA L.41.900

STORICI
* WARRIOR KNIGHTS L.47.900
* BLOOD ROYAL L.56.900

FANTASCIENZA
* ROGUE TROOPER L.41.900
* BLOCK MANIA L.41.900
MEGAMANIA L.22.900
* CHAINSAW WARRIOR L.41.900

ROLE PLAYING — NON TRADOTTI

FANTASY
* WARHAMMER R.P.G. L.47.900
REALM OF CHAOS L.47.900
WARHAMMER 40.000 L.47.900
WARHAMMER CAMPAIGN L.35.200
DEATH ON THE REIK L.31.900
POWER BEHIND THE THRONE L.31.900
WARHAMMER CITY L.31.900
* WARHAMMER BATTLE III L.47.900
WARHAMMER SIEGE L.41.600
WARHAMMER ARMIES L.47.900
* DARKFUTURE L.56.900
(TRIDIMENSIONALE TRADOTTO)

DA PERGIOCO
Tel. 02/808031
C.A.P. 20121
A MILANO
VIA SAN PROSPERO 1 - PIAZZA CORDUSIO

KASPAROV ELETTRONICHE

VENDITA POSTALE

CITADEL
MINIATURE - COLORI
ACCESSORI
AVVENTURE
per
DUNGEON
&
DRAGONS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

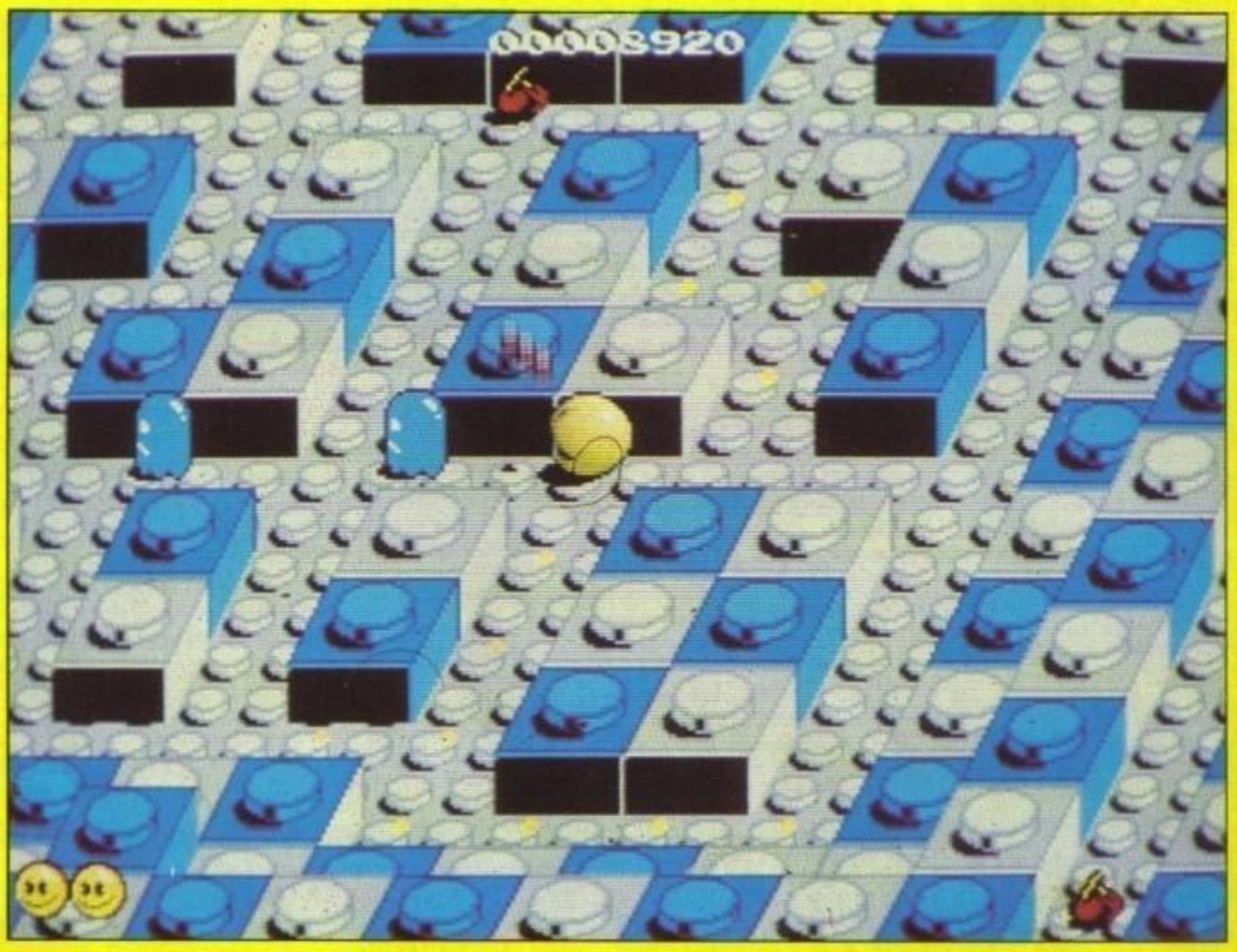
PACMANIA

WAKA-WAKA!

Grandslam, Amiga

Il personaggio rotondo, giallo canarino e perennemente affamato di Pac Man è uno di quelli che qualunque possessore di home computer conosce. Il concetto alla base del gioco originale è stato alla base di uno dei generi di giochi più inflazionati per anni, e le varianti "ufficiali" del primo programma della serie non hanno cambiato molto la struttura di base. Dopo avere subito un cambiamento di sesso e di età in Ms. Pac Man ed in Pac Man Jr., il vecchio Pac torna in una obesità addirittura tridimensionale, tuttavia è molto più atletico del solito.

▼ *Correre, mangiare pillole, sfuggire ai fantasmi, prendere i Bonus: questa sì che è vita!*

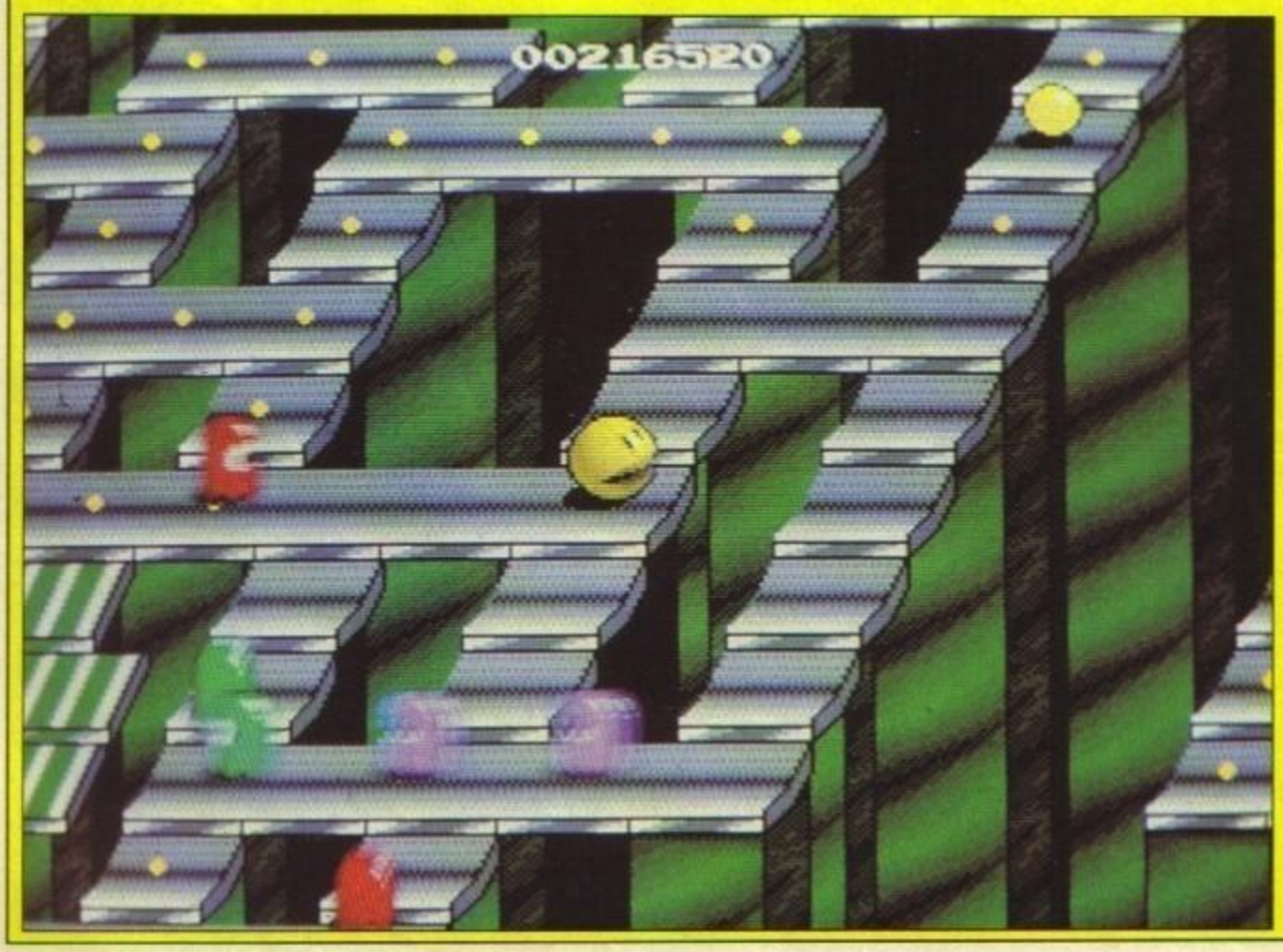


Il povero vecchio Pac Man si trova ancora una volta nel mezzo di un complicato labirinto, inseguito da una banda di disgraziatissimi fantasmi assetati del suo sangue, o qualsiasi cosa abbiano le Pac-persone.

Per quei due o tre di voi che non hanno mai visto Pac Man od uno dei suoi diretti discendenti, diremo che l'idea del gioco è di guidare l'affamatissimo personaggio attraverso una serie di labirinti, mangiando le pillole che ne affollano i corridoi. Quando un labirinto viene completato, ne viene presentato uno nuovo - ed in Pac Mania questo ha una nuova conformazione ed un nuovo stile grafico.

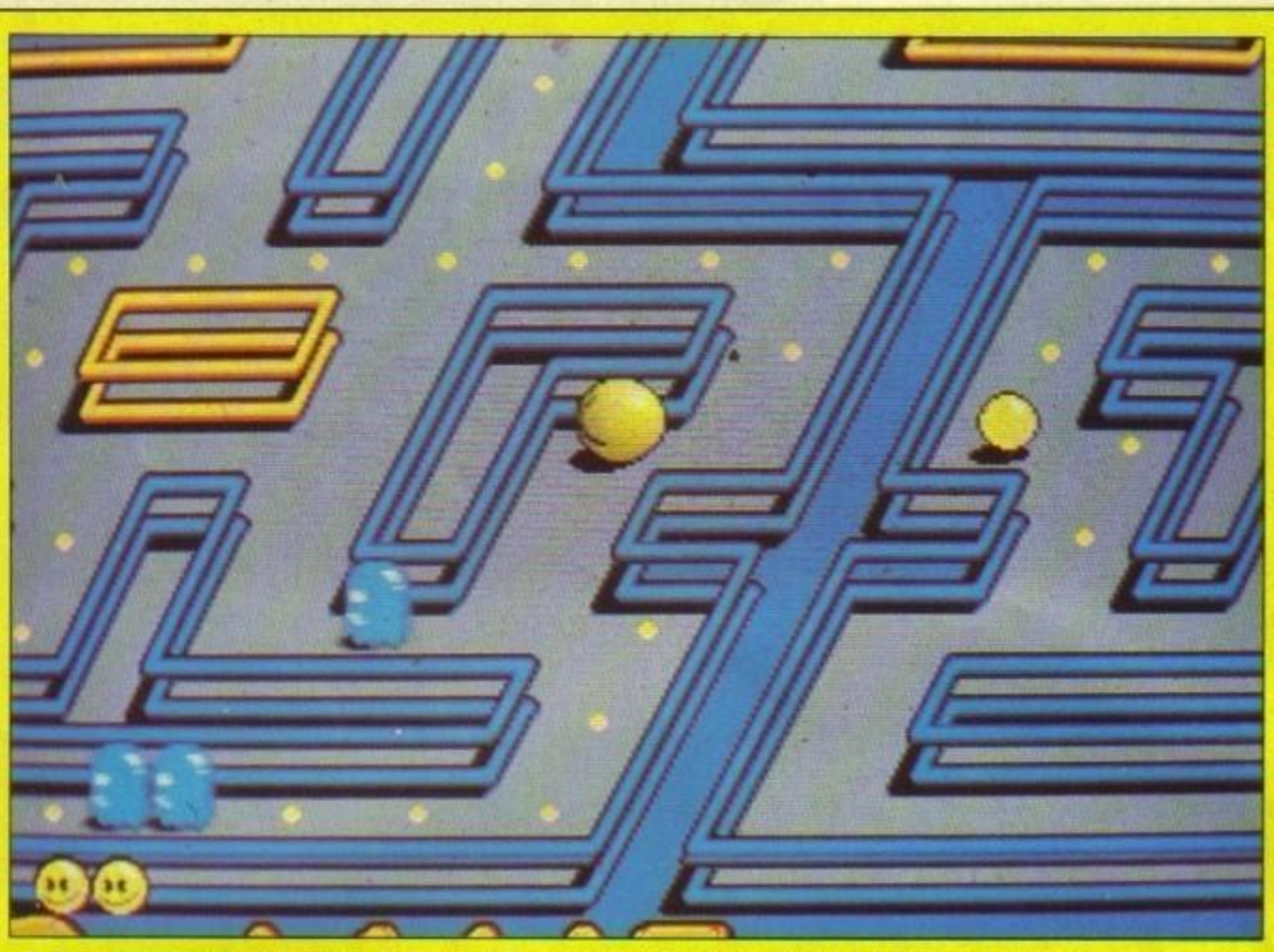
Ci sono quattro tipi di labirinto, definiti come "mondi", che il gioco presenta in isometria tridimensionale, tre dei quali possono essere selezionati come livelli di difficoltà dalla schermata iniziale. Block Town (primo livello), è il più facile, ed ha le pareti costruite con mattoncini per bambini; il mondo intermedio si chiama Pac Man Park (quadri due e tre), fatto di tubi al neon, ed il più difficile è Sandbox Land (quadri quattro e cinque), le cui pareti sono formate da una serie di piramidi. Il quarto e più difficile mondo è il metallico e senza muri Jungly Steps.

Esplorare questi mondi non è facile, poiché il minimo contatto con uno dei fantasmi che li infestano è sufficiente a farvi perdere una delle tre vite di Pac Man. Questo può



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ *Lo scenario coloratissimo ed allegro di* Pacmania, *ottima riproduzione del coin-op originale*

essere evitato con un uso abile (ed a volte strategico) del joystick e con aggraziati salti, la cui direzione può essere cambiata anche a mezz'aria.
Fortunatamente il nostro eroe può poi ribellarsi a questa situazione mangiando una delle preziose superpillole, riconoscibili per le loro dimensioni. Questo rende i fantasmi vulnerabili ai morsi di Pac, ma solo per un tempo limitato. Per ogni fantasma masticato vengono dati grandi bonus, ma non appena divorati gli occhi dei fantasmi torneranno nella gabbia di partenza al centro dello schermo per ritornare immediatamente all'attacco.
Della frutta appare di quando in quando per essere ingoiata e dare punti bonus e delle pillole bonus possono dare a Pac Man una supervelocità o dei punteggi doppi per un tempo limitato.
Con una pubblicità minima, la Grandslam è riuscita a pubblicare una delle conversioni più attese dell'anno, di un gioco fra i più gettonati nelle sale giochi. E'incredibile quello che le tre dimensioni e la capacità di saltare possono fare per dare nuova vita ad uno dei più vecchi giochi della storia dei computer. I quattro mondi offrono un po' di varietà a quello che è un gioco piuttosto ripetitivo, ma la simpatia della grafica e la struttura di gioco semplice rendono da sole il gioco accattivante. I simpatici quadri animati fra un livello e l'altro sono tipici dell'alto livello di presentazione, e rappresentano la ciliegina su questa torta al boozah.

AMIGA

Lo schermo introduttivo ci mostra lo sprite perfettamente ombreggiato di Pac Man, che è quasi identico a quello da bar. Questa similitudine è ancora più impressionante una volta che il gioco comincia: il bordo è stato rimosso e l'intero schermo scrolla fluidamente in ogni direzione, mostrando dei labirinti estremamente definiti mentre guidate il divoratore giallo. I fantasmi sono un po' una delusione a causa della loro ombreggiatura minima, ma l'aspetto grafico generale è eccellente. La qualità del sonoro è ugualmente alta, con gli effetti presi direttamente dal coin op ed un sacco di musichette tipiche del gioco. Questa è la migliore conversione che abbiamo mai visto per Amiga, che mantiene ogni caratteristica e tutta la giocabilità dell'originale. Il prezzo è veramente adeguato per una replica tanto convincente del coin op, e dovreste evitarlo solo se l'originale vi sta proprio sulle scatole (e allora perché avreste letto la recensione?).

GLOBALE: 92%

"Con una pubblicità minima, la Grandslam è riuscita a pubblicare una delle conversioni più attese dell'anno, di un gioco fra i più gettonati nelle sale giochi."

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OUT RUN

Sega/US Gold

Una delle conversioni da coin-op più attese di quest'anno, *Out Run* fa ora la sua apparizione sull'**Amiga** e sulla console **Sega Master System**.
Il suo primo debutto su una macchina a 16-bit fu abbastanza deludente: la versione per Atari ST non riscosse infatti il successo sperato, lasciando molti fans dell'originale da sala giochi con un senso di amarezza nel cuore.
Ma quanto sforzo di programmazione è stato dedicato a queste nuove versioni? E, soprattutto per quanto concerne l'Amiga, le famose potenzialità della macchina (il computer, non la Ferrari) sono state sfruttate veramente appieno? Vediamo...

Beh, avete proprio tutte le fortune del mondo: è un bel pomeriggio di sole, siete al volante di una Testarossa Ferrari nuova fiammante, avete una bella ragazza a fianco...
In effetti, state per partecipare a quella che sarà probabilmente la gara più tremenda di tutta la vostra vita, ed ora state attendendo con impazienza che si accenda la luce verde sulla linea di partenza.
Aspettate un attimo: ci eravamo dimenticati di accendere la radio, e ci sono tre stazioni che trasmettono altrettante musiche piacevolmente adatte a fare da sottofondo alla nostra impresa. Dopo aver scelto la musica che accompagnerà le nostre gesta, vi viene mostrata un'immagine della vostra auto sulla linea di partenza - la bandiera a scacchi si abbassa, ed eccovi partiti! I comandi sono semplici, muovendo in alto selezionate la marcia bassa, in basso quella alta, il pulsante uno è il freno, il due l'acceleratore e le direzioni rimanenti sul joystick fanno sterzare la macchina.
Una volta cominciata la gara, la cosa più intelligente da farsi è di selezionare la marcia bassa sino a che non si ha acquistato abbastanza velocità per rendere efficace quella alta (di solito a circa 170 all'ora). Ci sono cinque scenari da attraversare, ognuno con il suo posto di controllo. Viene dato un limite di 80 secondi per raggiungere il primo, di 65 per il secondo e via così, continuan-

▲ *Lo screen di apertura della versione per Commodore Amiga...*

▲ *... e quello della versione per Sega Master System*

▼ *Qui sotto, uno screen della versione per la console Sega*

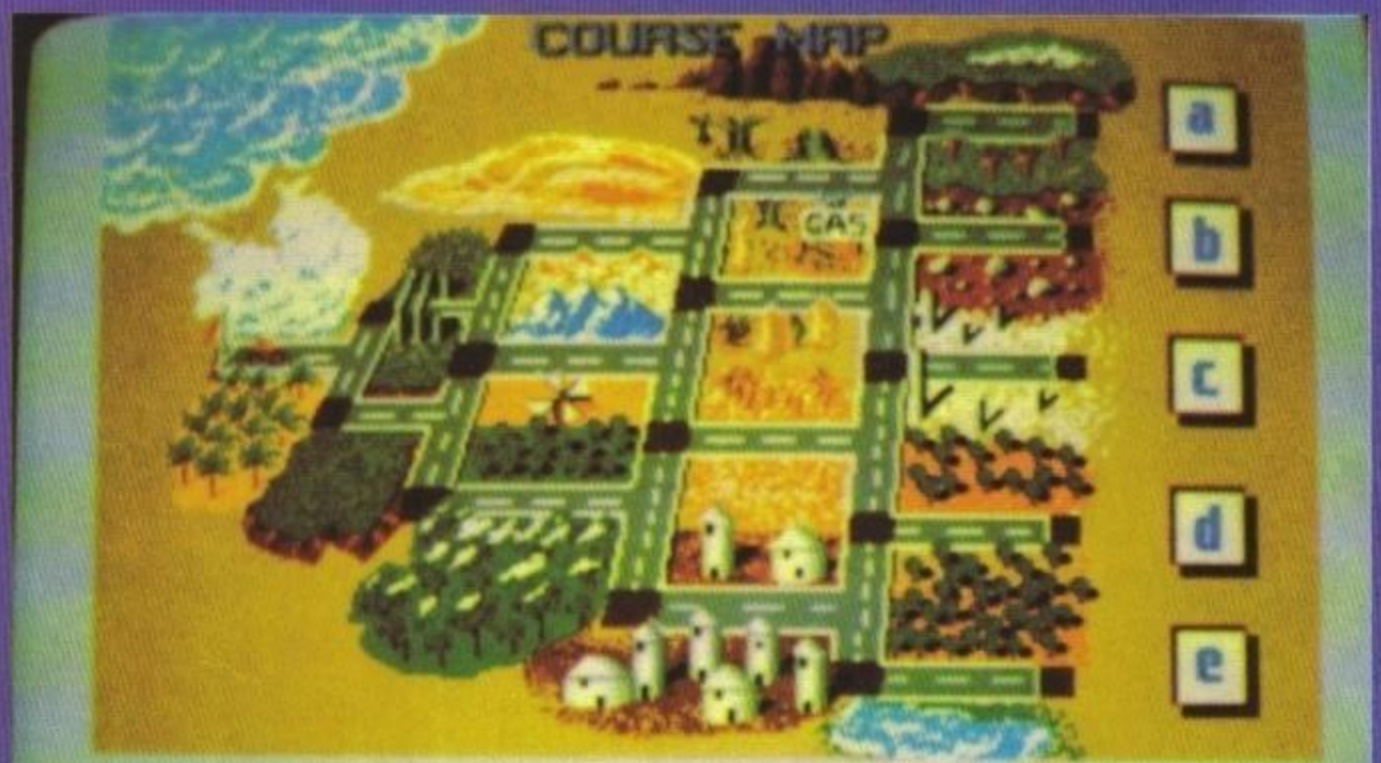
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

do a diminuirlo mano a mano che procedete; ad ogni buon conto, attraversare un posto di controllo con qualche secondo ancora a nostra disposizione aggiunge preziosi secondi a nostra disposizione per il segmento successivo. Se non si dovesse riuscire ad arrivare in tempo al seguente posto i controllo, verrremmo automaticamente squalificati e la nostra gara terminerebbe.

In vari punti lungo la pista, appaiono dei bivi sulla strada. Questi vi permettono di scegliere in quale punto terminare la vostra gara fra i cinque disponibili: la vigna, la valle della morte, la collina della desolazione, l'autostrada od il lungolago. Qualunque strada voi scegliate, troverete comunque un sacco di avversari decisi ad arrivare prima di voi, così tutto quello che possiamo fare è di augurarvi buona fortuna, perchè ne avrete un gran bisogno.

▼ *Lo schermo di gioco coi percorsi di gara e con la porzione di pista che il giocatore ha percorso (Amiga)*



▼ *Un'immagine della Ferrari in corsa sull'autostrada (versione Amiga)*

AMIGA

Quanti di voi hanno atteso con impazienza questa conversione? Beh, dopo tutta questa attesa ci aspettavamo perlomeno qualcosa di eccezionale, e invece ci troviamo di fronte ad una delle solite trasposizioni ST/Amiga, con le dovute conseguenze. L'impressione di movimento e di velocità risulta quindi persino un po' più fiacca che non nella versione per Atari, sebbene i fondali siano molto più dettagliati ed il sonoro sia stato curato piuttosto seriamente — almeno per quanto riguarda le tre colonne sonore selezionabili durante il gioco, dato che gli effetti sonori in generale non sono il massimo. Un altro aspetto leggermente penalizzante è la riduzione dello schermo di gioco, che però non influisce sulla giocabilità generale, in defintiva piuttosto buona. Una discreta conversione, che però lascia sempre in bocca l'amaro commento 'avrebbero potuto fare di meglio'.

GLOBALE 79%

SEGA MASTER SYSTEM

Out Run raggiunge la sua massima espressione "casalinga" in questa cartuccia, superiore anche alle versioni Amiga ed St del famoso gioco di guida. La cartuccia è immediatamente giocabile, con un buon sonoro - anche se le tre musiche vengono suonate sempre sugli stessi toni e finiscono per assomigliarsi un pò troppo. La grafica è realizzata ottimamente, in particolar modo negli scenari che sono pressochè identici a quelli del coin op. In alcuni casi gli sprites scompaiono improvvisamente (ad esempio alcune delle auto da noi superate), ma il problema è appena percettibile a causa dell'alta velocità con cui si muove tuttto il gioco. Sicuramente un ottimo gioco di per sè, con la piacevole aggiunta di una delle grafiche più spettacolari degli ultimi tempi.

GLOBALE 85%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

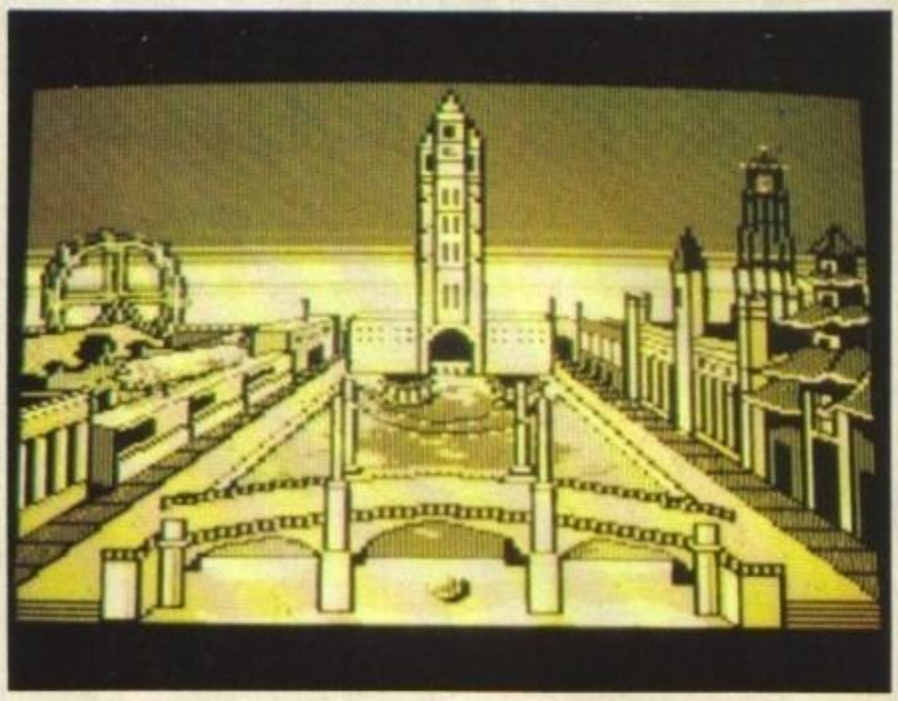
http://www.oldgamesitalia.net/

MANHUNTER

Sierra On Line, per PC MS DOS

L'invasione è compiuta: gli ORBS hanno attaccato in massa la Terra e per il nostro amato pianeta è iniziato un periodo di devastazione. Come al solito, nella più sana tradizione della **Sierra**, eccoci di fronte ad un nuovo adventure.

Con questo nuovo prodotto della nota casa di software si apre una nuova dimensione per questa classe di giochi. La Sierra, come tutti voi saprete, è una delle maggiori case di software dedicatesi alla produzione di adventure per i personal computer più diffusi — anche i più distratti ricorderanno la serie di '*King's Quest*', la miniserie di '*Police Quest*', o il mitico — sopratutto per i ragazzi — '*Leisure Suit Larry In The Land of The Lounge Lizards*'.



La Terra è stata invasa, gli Orb hanno conquistato il mondo intero.

L'invasione ha quasi devastato New York e le condizioni di vita degli uomini sono precarie: la violenza di gruppi sparsi di sopravvissuti rende praticamente invivibili alcuni quartieri. Le persone vagano senza meta per le strade tra le macerie — voi stessi non sapete che fare, e tutto resterà nel caos fino a che gli Orb non verranno catturati — all'improvviso, nella confusione, venite caricati in uno strano veicolo dove trovate altre persone. Queste vi comunicano — udite, udite! — che voi siete stati scelti per diventare i MANHUNTER... Chiariamo subito la vostra posizione.

Interpretare un Manhunter significa agire come una spia, cioè controllare gli umani per conto della Orb Alliance.

Spiare gli umani significa seguire le loro tracce, scoprire i loro luoghi di ritrovo, ed eventualmente sventare i loro complotti contro l'Alleanza.

Ovviamente gli altri umani non sopportano i manhunter, i quali vengono trattati in malo modo e quasi sempre cacciati via.

Il grado di Manhunter è il massimo a cui possa aspirare un umano sotto la Orb Alliance.

Molto importante nel gioco, diremmo decisivo, è capire bene l'uso del MAD (Manhunter Assignment Device), apparecchiatura molto sofisticata e vitale nel lavoro di un 'cacciatore di uomini'.

Per la ragione suddetta, ed anche perché se vi dicessimo come comportarvi nelle varie situazioni perdereste il gusto del gioco, passiamo a spiegare soltanto le funzioni di questo strumento messo a vostra disposizione — dopo però aver dato una occhiata a come muoversi all'interno delle varie schermate di gioco.

Contrariamente a tutti gli altri adventure, specialmente quelli della Sierra, qui il controllo delle azioni avviene in maniera altamente interattiva: non è più necessario dover digitare le azioni che si vogliono compiere ma è sufficiente spostarsi sulla videata, tramite le frecce cursori, per poter interagire con il programma; difatti quando non c'è niente da vedere o da fare si controllerà una sfera blu con il centro rosso, altrimenti il cursore prenderà la forma di una lente di ingrandimento, oppure di una freccia che si dovrà seguire, oppure di una mano che permetterà di interagire con gli oggetti presenti nello screen di gioco.

Il movimento da un luogo all'altro della città avviene dopo aver attivato la fase di 'traveling' — fatto ciò vedremo la città dall'alto e, sempre tramite le frecce, potremo spostarci da una zona all'altra. Sulle zone dove possiamo investigare comparirà un quadratino lampeggiante: posizionandoci sopra di esso potremo accedere al luogo in questione — questo nuovo metodo di controllo permette di vivere molto più intensamente l'avventura.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Torniamo ora a parlare del MAD, che, come affermato, è lo strumento più importante a vostra disposizione, la sua attivazione avviene semplicemente alla pressione di un tasto.
Le funzioni di questa macchina sono due: una è quella di fornire informazioni e l'altra di fare da tracciatore nella ricerca degli uomini. Guardiamo assieme le loro caratteristiche.
INFO: questa funzione permette di accedere alle informazioni sugli abitanti di New York. Dopo averla attivata si dovrà fornire il nome completo della persona su cui si vuole indagare, e fatto ciò sul video appariranno i dati relativi e una foto segnaletica del soggetto.
Digitando NOTE invece del nome si entrerà in una sezione che ha lo
scopo di registrare le annotazioni del Manhunter.
TRACKER: tutti gli spostamenti degli uomini vengono registrate nello schedario dei movimenti degli umani. Consultando tale schedario si possono seguire le persone segnalate e controllare eventuali aggregazioni umane.
Ogni volta che, tramite il tracciatore, troviamo un nuovo posto dove si aggregano degli umani sulla carta generale della città comparirà un nuovo quadratino lampeggiante a segnalare un nuovo luogo a cui è possibile accedere.

Per la prima volta in un adventure dinamico i programmatori hanno dato la possibilità, al giocatore, di correggere i propri errori — in questo modo, in caso di morte accidentale, il gioco può ripartire dalla situazione precedente l'incidente.
Questo è dovuto al fatto che la storia in cui ci si trova immersi è molto complessa e lunga, e per una volta si è voluto premiare gli sforzi fatti per arrivare ad un certo punto.
Comunque, dato che non conviene mai basarsi sulla bontà dei programmatori (dovreste vederli, qui brutti ceffi incappucciati!), secondo noi c'è sotto qualcosa: il nostro consiglio è di salvare spesso l'avventura per evitare che tanti sforzi siano vanificati.

Passiamo ora a considerare il programma dal punto di vista grafico: le schermate sono tutte molto belle e curate, ma per i possessori della CGA noi consigliamo di non utilizzare la versione colore poiché si ha la perdita quasi totale dei particolari che invece diventano visibili utilizzando solo due colori. I possessori della EGA non hanno nulla da recriminare — in

fatti poche volte si può vedere un così buon sfruttamento della potenzialità di questa scheda in un gioco.
Un'altra critica che potremmo muovere riguarda la lunghezza della storia, che da una parte può far piacere ma da un'altra ci obbliga a passare troppe ore davanti al questo gioco — ma questo può dispiacere solo a chi preferisce gli arcade alle avventure, vero?
A questo punto non ci rimane che augurarci di aver solleticato il
vostro interesse — comunque, se con tutta questa descrizione non ci fossimo riusciti, date ugualmente un'occhiata a questo gioco — scoprirete che ne vale sicuramente la pena.

GLOBALE 87%

http://www.oldgamesitalia.net/

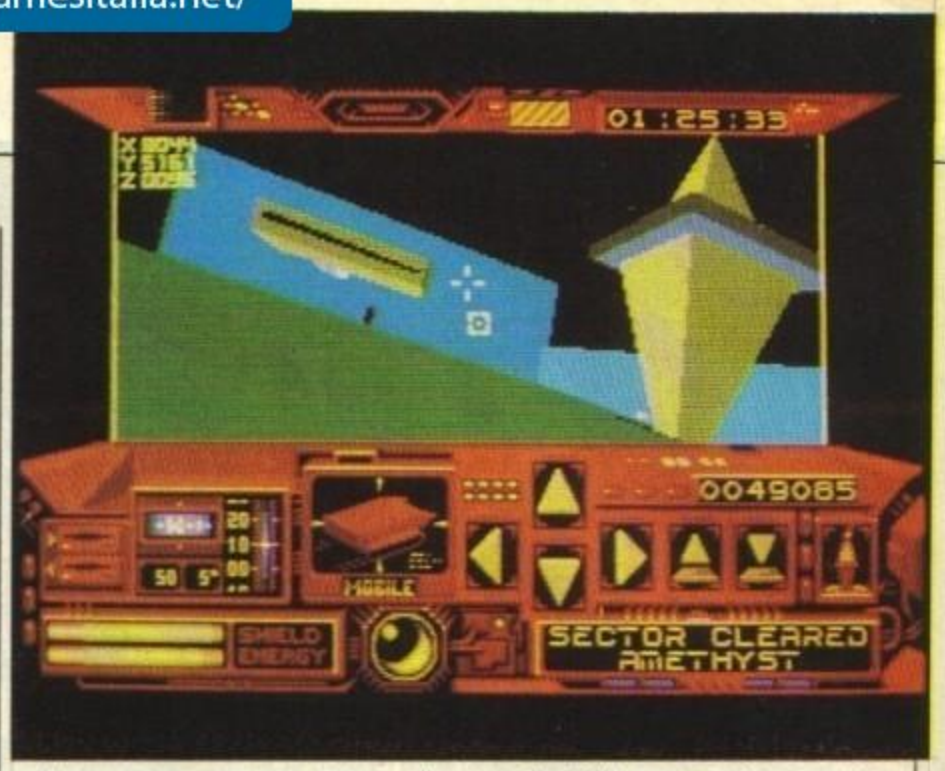
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DRILLER

Incentive - Amiga, Atari ST

Il progetto di *Driller* della **Incentive** è costato 18 mesi di lavoro per produrre un risultato, la maggior parte dei quali impiegati nella routine tridimensionale-solida conosciuta come *Freescape*, della **Major Developments**, utilizzata poi per *Dark Side* e fra poco per *Total Eclypse*. Il lungo tempo e lo sforzo dedicati alla realizzazione di *Driller* ha comunque dato degli ottimi frutti, ed il risultato finale è ancora migliore di quello ottenuto su computer ad 8 bit.



Il pianeta Evath ha due lune, chiamate Evath e Tricusip. I Ketars che vivevano su Mitral avevano installato 18 enormi piattaforme per i cristalli di Rubycon - una fonte di energia naturale utilizzate sia sulle lune che su Evath. Tuttavia le loro tecniche minerarie erano piuttosto primitive, ed in breve tempo si vennero a creare delle grosse sacche di gas esplosivo nel sottosuolo. Resisi conto del rischio che stavano correndo, i Ketars fuggirono.

Ora un ancor più terribile pericolo minaccia la luna: una cometa sta volando verso di essa. Mentre la sua collisione con un simile pianetino disabitato avrebbe avuto normalmente quasi nessuna conseguenza, gli scienziati Eviathani temono che l'impatto possa provocare l'esplosione delle sacche di gas ed una detonazione tale da scombussolare persino l'orbita del pianeta primario.

Siete stati assegnati ad una missione per rendere sicuri quei 18 settori, che dovrete liberare dal gas piazzando delle torri di perforazione su ciascuna sacca, che potrà così sfogarsi disperdendosi nell'atmosfera.

Il problema è che dovete farlo entro quattro ore.

Il gioco comincia nel momento del vostro atterraggio sul primo dei settori, Amethyst, a bordo del vostro veicolo multifunzione. Questo assomiglia ad un carro armato dotato di un laser e di un sistema di teletrasporto per fare apparire le torri di trivellazione.

Scoprire il punto esatto in cui piazzare le torri può essere estremamente facile — c'è una grossa X sul terreno nel primo settore — o diabolicamente complesso. Quando una torre viene posizionata appare un messaggio che informa se si ha trovato una sacca e la percentuale di gas che può essere eliminata da essa. Perché una trivellazione abbia successo è necessario che vanga fatto sfogare almeno il 50% del gas.

L'energia del veicolo è limitata, ma può venire recuperata raccogliendo i cristalli di Rubycon a forma di piramide. I cristalli con la punta verso l'alto danno energia alla nave, mentre quelli a testa in giù riforniscono gli scudi intorno ad essa.

Impiantare torri di trivellazione può sembrare un passatempo noioso, ma quel che rende Driller tanto interessante, a parte la grafica, sono i suoi numerosi puzzle tridimensionali. Ci si può anche dimenticare di fare le perforazioni, e piuttosto andare in giro per il pianeta ad esplorarlo e cercando gli interruttori. Gli interruttori, che si trovano di solito sotto forma di cubi, vengono attivati sparandovi sopra, il che ha solitamente effetti come aprire porte segrete od attivare ascensori nascosti.

Questo elemento strategico era la principale attrazione della versione ad 8 bit, ma la velocità molto maggiore dei 16 bit ha trasformato Driller in qualcosa di molto simile ad uno shoot'em up - con l'azione in primo piano.

L'aggiornamento di schermo non è molto migliorato rispetto all'originale, ma la velocità più alta aiuta - in particolar modo sull'ST. In tutti i casi, dopo l'arrivo di Starglider II questo genere di grafica non è più tanto spettacolare.

La definizione grafica è ottima sui bordi ma mantiene uno schema colori bizzarro nell'area di gioco tridimensionale. Potenti, realistici effetti sonori sono in linea con gli altri giochi per Amiga, mentre sull'ST il risultato non è dei migliori.

Driller è un prodotto un po' datato nel velocissimo mondo dei computer - e questo è l'unico fattore che gli impedisce di essere un eccellente gioco a 16 bit piuttosto che uno solamente molto buono. C'è di positivo che ora, grazie alla Lago, potete disporre di una versione completamente 'italianizzata' del gioco: è un passo avanti per la diffusione ufficiale del software nel nostro Paese.

AMIGA: GLOBALE 84%
ST: GLOBALE 83%

Nella foto a fianco, la versione per Amiga. Sopra, quella per Atari ST

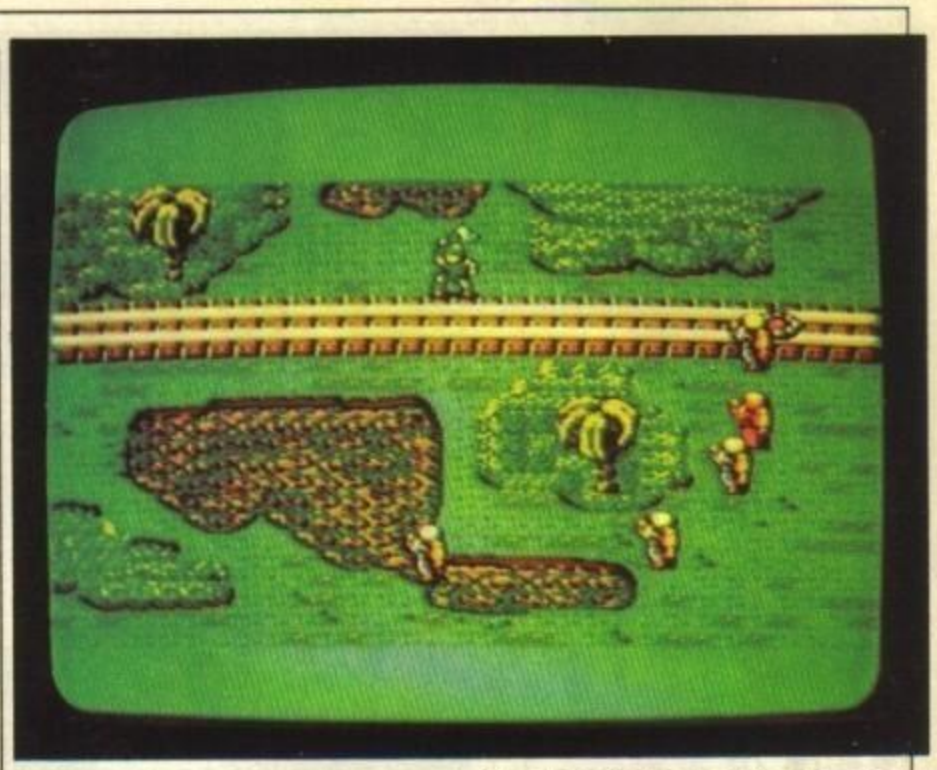
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RESCUE MISSION

SEGA MASTER SYSTEM

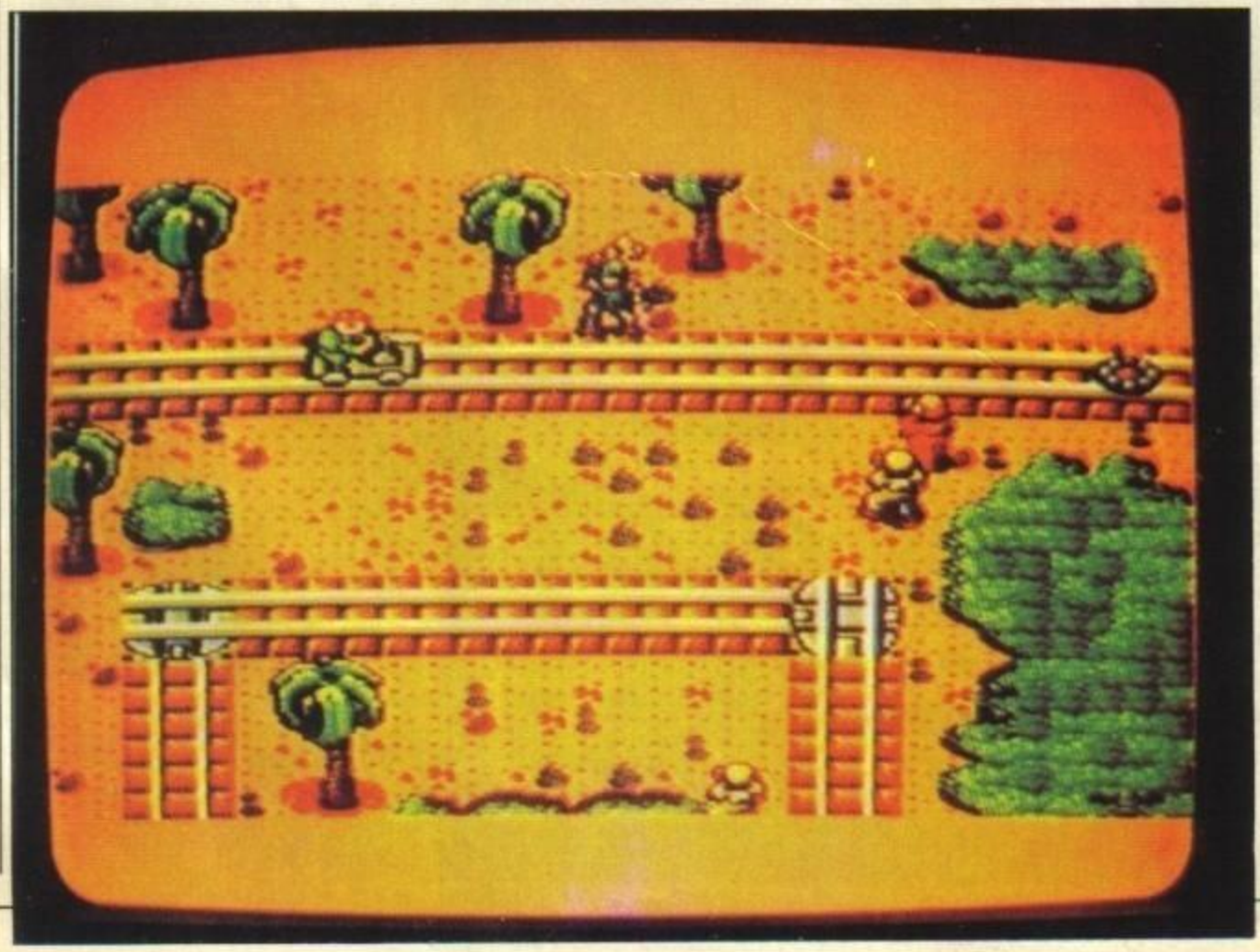
Rescue Mission è il terzo titolo studiato per la pistola **Light Phaser**, e come nel caso degli occhialini 3D questa è l'ennesima dimostrazione di come vengano trattate male certe periferiche altrimenti ottime. Se gli occhiali 3D non hanno avuto molto successo anche grazie alla pessima importazione, la **Light Phaser** utilizza un sistema molto più semplice e, per questo, riesce ad avere giochi generalmente molto più interessanti.



E' tempo di guerriglia nuovamente per i possessori del Sega, ma questa volta si gioca sulla difensiva, il che significa che si massacrano solo centinaia di soldati invece che migliaia. Una grossa azione offensiva dei vostri nemici ha lasciato diversi nostri soldati feriti oltre le linee avversarie. Il Comando Centrale ha decretato che proprio voi, il miglior tiratore scelto di tutto l'esercito, forniate la copertura al dottore incaricato di andare a curare i feriti.
Ci sono tre medici, che si presentano uno alla volta alla guida del più avanzato veicolo militare che la tecnologia possa fornire... un carrello a mano. Costoro sudano pompando la leva del carrello lungo il percorso, fermandosi a ricucire ogni soldato ferito che incontrano lungo i binari prima di ripartire nella loro lenta corsa. Il nemico tenta di fermare questa strana azione di pronto soccorso armato con granate, bazooka, lanciamissili, bombe ed altre armi assortite che vengono utilizzati senza pietà contro il carrello del medico.
I colpi diretti sono solitamente fatali, anche se esplosioni nelle vicinanze del carrello, granate lacrimogene e colpi di boomerang semplicemente fanno cadere il dottore dal carrello. Anche voi potete colpire il dottore se non fate attenzione, ma in questo caso egli rimarrà semplicemente stordito sino a che non colpite tutte le stelline che gli girano intorno alla testa. Ci sono anche delle mine lungo il percorso che vanno colpite e distrutte per evitare che il carrello sia irrimediabilmente sbalzato dai binari urtandole, nel qual caso il medico successivo entra in gioco dall'inizio del livello.

Mike, Steve e John

Ogni dottore ha i suoi punti deboli e le sue capacità specifiche: il primo, Mike, è lento ma instancabile. Steve è veloce a curare i feriti ma è anche un pigro che si ferma spesso e John non ha altri difetti tranne il fatto di essere l'ultimo uomo a disposizione.



Ogni soldato curato lascia dietro di sé un qualche oggetto che offre protezione contro una specifica arma nemica. La prima cassetta del pronto soccorso raccolta ha il doppio effetto di curare il medico se questi è stato ferito o di funzionare come una smart bomb se non ha alcun danno. Se si colpisce uno dei nostri soldati - che possono essere riconosciuti per via della bandiera bianca che agitano - si perde ogni oggetto speciale raccolto sino a quel momento.
Se il medico riesce ad arrivare tutto di un pezzo alla fine del percorso, vengono dati dei punti di bonus a seconda del numero di nemici colpiti e di alleati curati. Il gioco prosegue poi su cinque livelli dalla giungla alla palude, al villaggio ed infine al ponte che porta al deposito di munizioni nemico.
Come molti altri giochi della Sega, Rescue Mission è immediatamente giocabile. L'azione è continua ed ogni livello è bello da giocare come gioco a sé, ancor meglio insieme agli altri. Boozah!
Come l'altro gioco per la Light Phaser intitolato Shooting Gallery, la coordinazione fra un occhi velocissimo ed un polso supersaldo è necessaria in questo gioco. Per colpire i nemici non è necessario essere terribilmente precisi, per fortuna, ma questo non toglie niente dal gioco che anzi permette così (a distanza di qualche centimetro dallo schermo!) di vedere tutti i livelli senza farsi prendere da crisi di nervi. La grafica è fra le migliori viste nei nostri uffici, ed anche questo fa di Rescue Mission un titolo molto, molto interessante...

GLOBALE 74%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POWERDROME

Electronic Arts, ATARI ST

Prendete un Ben Hur futuristico, sostituite le bighe con delle astronavi, aggiungete i migliori elementi del precedente gioco della Electronic Arts *Ferrari Formula One*, farcite con cinque cattivissimi piloti ed otterrete *Powerdrome*, scritto dall'esordiente **Michael Powell**. Spostiamoci sulla pista...

"Miei cari spettatori, benvenuti a quella che sarà LA corsa di Powerdrome del secolo qui sul circuito Apocalyt del mondo sulfureo di Vaagner. Io sono Drofsnam Yelsel e voi privilegiati umani, alieni e forme di vita unicellulare qui presenti presto vedrete e proverete l'esperienza elettrizzante della corsa del Powerdrome XXIV!

Per quelli di voi che sono appena tornati da un viaggio sul Braccio Esterno della Spirale, spiegherò brevemente di che cosa si tratta.

Powerdrome mette insieme i cinque migliori piloti della Galassia in una serie di gare su cinque diversi pianeti. Ogni pista ha la sua forma particolare, con curve a gomito, tunnel e corridoi, passaggi a spirale discendente che sfidano la morte, muri semoventi e più curve e giravolte di quante ne abbia un Serpente a Sonagli a Due Teste Arturiano! Lo scopo è rimanere vivi abbastanza a lungo da sopravvivere!

Prestigio, fama ed in Trofeo Cyberneufe sono gli incentivi che spingono a diventare principi del Powerdrome. L'onore non sta nel prendervi parte, ma nel vincere!

Mi dice ora il mio collega che i piloti di Typhoon hanno completato i loro giri di prova e di qualificazione per determinare la griglia di partenza, e la gara di 50 giri sta per cominciare... A te, Llenphars Aras!"

"Grazie Drof. Il semaforo di partenza si è acceso e potete sentire la tensione mentre i piloti attendono di partire... Eccoli! No, il numero 4 è fermo. Sembra che non solo sia stato lento nell'accendere i motori, ma che abbia anche scelto il tipo sbagliato di filtri per i reattori! Un Typhoon senza i giusti filtri atmosferici non può andare molto veloce. Il numero 4 ha sin da ora perso ogni possibilità di vincere. Siamo sicuri che la prossima volta userà dei filtri per atmosfera solforica!

Mentre seguiamo gli altri con le nostre hover-camere, vediamo il numero 1 spiazzare in pole position. Avendo già vinto tre delle ultime quattro gare, ha delle ottime chance di mettere i suoi tentacoli su quel trofeo d'oro!

Il numero 3 sta lentamente recuperando su di lui con il 2 in terza posizione, ma il disastro ha colpito il numero 5, che ora si trova sparso per tutta la pista! Sembra che la sua nave abbia rimbalzato sui muri della strettoia, sbagliato la picchiata nei tunnel, infilato il terreno e coinvolto il numero 4! Il risultato è una nave distrutta ed un'altra con entrambe le ali e la prua danneggiate. A meno che non riesca ad arrivare ai box subito e faccia riparare il suo Typhoon avrà dei grossi problemi a controllare la nave!

A metà della gara il numero 1 deve fare rifornimento di carburante: quel motore a combinazione di Nitra/mono Premium certo si diverte un mondo a succhiare carburante! Il numero 3, con il suo motore Economy Special, sta andando bene ma, aspettate... il numero 2 sembra avere dei problemi! Sì, anche lui è fuori ormai. Il numero 2 ha attivato i postbruciatori nel rettilineo verticale ed ha calcolato male l'aumento di velocità. Ha colpito le pareti e distrutto tutti e due i motori! Sembra che avrà bisogno di una nave di soccorso per potere arrivare ai box!

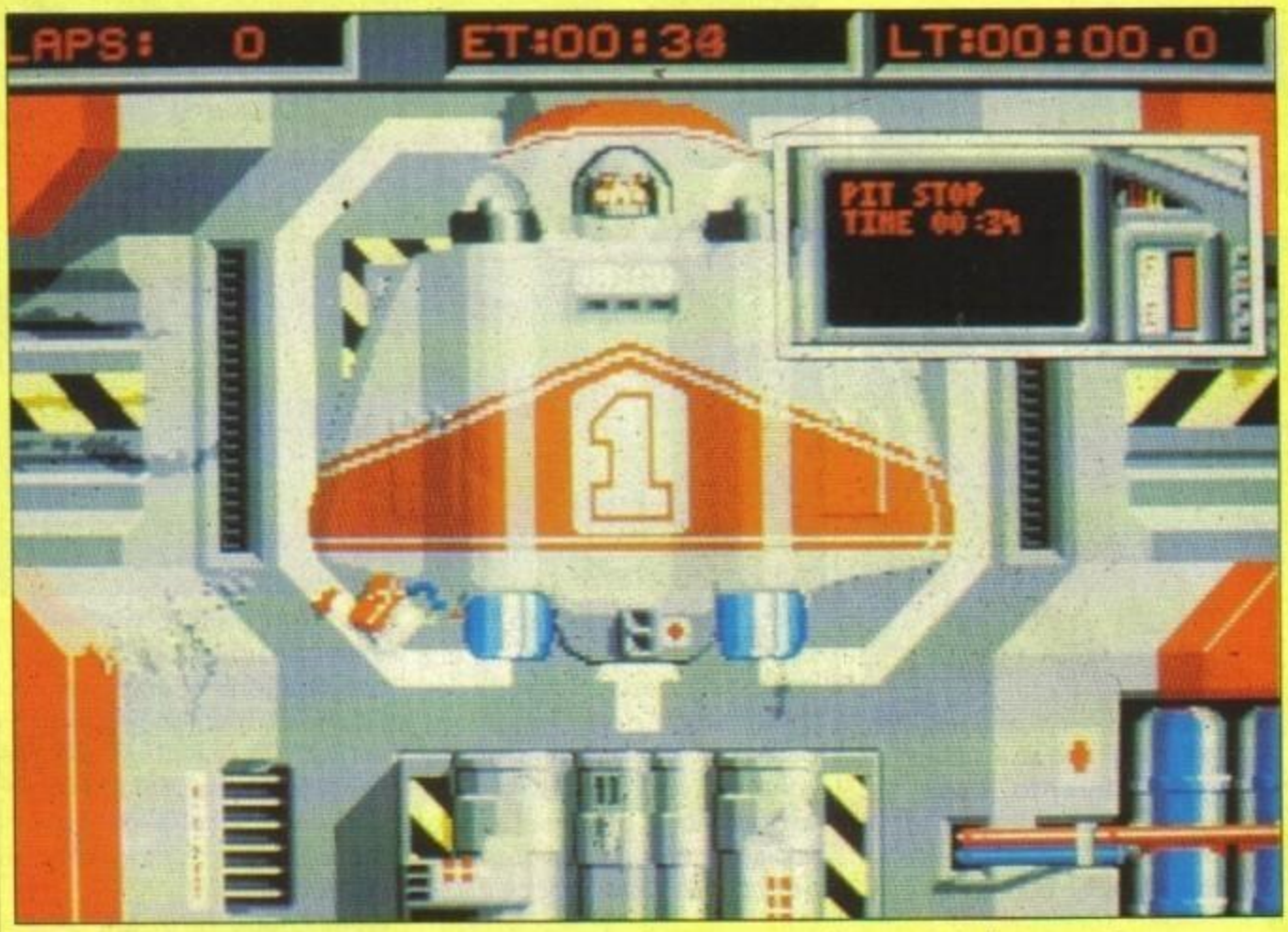
Uh oh, sembra che si stia per scatenare una tempesta. Ora tutti dovranno cambiare i filtri particellari se non vogliono avere un motore fuso.

Il numero 1 è di nuovo in gara solo a pochi secondi dal 3 e a soli cinque giri dalla fine l'atmosfera si sta surriscaldando. Mentre era nei box, il

▼ *Ecco uno dei pericolosi percorsi sotterranei di* Powerdrome...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ *Ed ecco la sosta ai box di questo futuristico astrodromo, accessoriate con tutto il necessario*

numero 1 ha modificato la sua nave ed ora sfoggia un grande alettone, che gli permette veloci movimenti verticali ed una nuova possibilità di frenare. E' proprio quello che sta facendo: guardate che derapate!
Con meno di due giri al termine, la gara è ormai fra due navi. Il numero 3 è ancora davanti all'uno che gli sta respirando sul collo. Whoops! Per un pelo il numero 1 non ce la faceva, ed ha mancato quel ponte sospeso solo di qualche micron. Non è questo il omento di fare errori!
Usciti dal tunnel sono ora sul rettilineo finale, con le navi che sono passate dall'ultima coppia di curve all'unisono e molto, molto vicine e...
Il numero 3 è fuori gioco!! Ha cercato di usare i postbruciatori per passare il traguardo ed ha fatto surriscaldare i motori! La sua nave sta cadendo al suolo avvolta dalle fiamme, a solo pochi metri dal traguardo.
Il numero 1 ottiene il Trofeo! Catastrofica per il numero 3, questa vittoria nel Powerdrome XXIV va al numero 1 del vecchio pianeta Terra! Che spettacolo! A voi studio, Dorf!".
"Grazie Llen! Bene, questa è stata la gara più appassionante che io abbia visto negli ultimi mille anni! Ma mentre ammiriamo il numero 1 nel suo giro d'onore, non dimenticate il Powerdrome XXV della prossima stagione, trasmesso in tutta la Galassia da noi, e sponsorizzato dalla Electronic Arts. Ci vediamo! Ed ora una parola dalla regia..."

▼ *Ad affrontare una simile curva potrebbero salirvi gli avanzi del pasto fino alla bocca, credeteci...*

ATARI ST

Powerdrome è IL gioco per gli amanti della velocità. Ai livelli più semplici rombare lungo le sue diaboliche piste è immensamente divertente, e gli altri quattro piloti (od un amico con un altro ST appropriatamente collegato) vi spingono ad andare sempre più veloce e rischiare sempre di più. Lo stile di modificazione di schermo tipo Ferrari Formula One apre veramente il gioco a nuove possibilità, dando spazio a strategia e tattica. L'aggiornamento di schermo è fenomenale, migliore di ogni altro gioco per velocità e precisione. La sensazione di volo vi lascia con lo stomaco in subbuglio, e proprio per questo è complicato controllare il Typhoon nelle prime partite. Come tutti i bei giochi, richiede un po' di tempo perché vengano superate tutte le sue idiosincrasie. Solo quando avrete il completo controllo del Typhoon la vera sfida di correre per vincere comincia.

GLOBALE: 93%

"Ai livelli più semplici rombare lungo le sue diaboliche piste è immensamente divertente,."

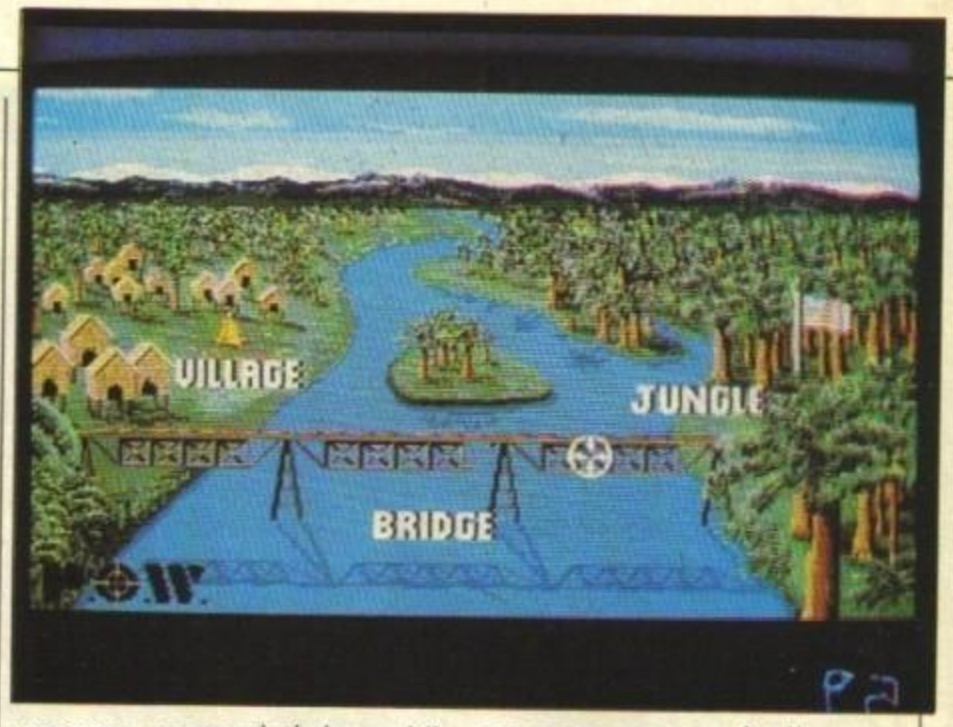
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

P.O.W.

ACTIONWARE - Amiga



La pistola ottica - una periferica che vi consente di sparare ai nemici sullo schermo da una certa distanza - è un'apparecchiatura solitamente riservata alle console. Ora la poco conosciuta **Actionware**, che dovrebbe programmare "Le perfette avventure d'azione", secondo le parole del suo staff, ne ha preparato una per l'Amiga. Dopo il fallimento di *Capone*, la pistola ottica dovrebbe aggiungere non poco divertimento all'Ultraviolenza di questo *POW*.

Un gran numero di soldati americani sono stati uccisi in azione, morendo eroicamente per la loro madrepatria. Altri furono catturati dagli avversari che ne fecero dei prigionieri di guerra (la cui sigla in inglese è P.O.W., Prisoner Of War). Anni dopo la fine delle ostilità, i POW americani sono ancora là, trattenuti contro la loro volontà, ed il nemico si rifiuta di ascoltare le loro richieste politiche. Quei soldati non possono essere liberati con mezzi pacifici, così è stata cominciata un'azione di aggressione.
Un commando di guastatori, allenato in un apposito campo, viene mandato verso di loro attraverso il territorio nemico, armato solo di fucili mitragliatori M14 e qualche razzo. Attraversando la giungla e le installazioni nemiche il loro obiettivo ultimo è il campo di concentramento, dove sei soldati americani stanno aspettando di essere salvati.
Cominciate al campo di allenamento, presentato come una visione in prima persona di un poligono di tiro. Una fornitura di sei caricatori di 26 proiettili, che vengono indirizzati con un mirino, sono il mezzo a vostra disposizione per eliminare i bersagli che scivolano sullo schermo. Quando tutti i caricatori saranno stati svuotati, vi viene data una qualifica - soldato semplice, sergente o generale - e questa determina la difficoltà ed il numero di missioni disponibili.
Cominciando nella jungla, lo schermo scorre lentamente verso destra mentre soldati nemici appaiono improvvisamente dal sottobosco. Questi vengono appoggiati da rapidi comandanti e cecchini, le cui posizioni possono essere dedotte solo dalle fiammate delle loro armi. In giro per lo schermo corrono anche cani e scimmioni, che non vanno uccisi se non si vogliono perdere punti.
Lo schermo è in pratica il corpo del giocatore, a cui i nemici sparano continuamente, ed ogni colpo ricevuto diminuisce la nostra energia. Fortunatamente, questa può essere recuperata sparando a delle casse di medicinali - paracadutate sullo schermo - prima che queste sprofondino nel terreno mollo. Dagli aerei alleati vengono anche fatte cadere delle casse di munizioni, ed è importante raccoglierle poiché all'inizio del gioco si hanno a disposizione solo nove caricatori. Mano a mano che si attraversano sempre più quadri, si incontrano anche carri armati, elicotteri e sottomarini. questi possono essere facilmente eliminati utilizzando i razzi, che vengono sparati automaticamente puntando su di un simile genere di veicoli pesanti. Se questi sono esauriti, una buona serie di colpi di mitragliatore funzioneranno ugualmente.
Questo tipo di giochi è fatto per fare affiorare il lato aggressivo della gente, e generalmente ci riesce, sopratutto se accoppiato ad urla digitalizzate. POW ha una trama presa di peso da Rambo (e sulla confezione c'è un personaggio che gli assomiglia parecchio) e riesce a simulare molto bene questo genere di attacchi suicidi in cui un solo uomo distrugge interi eserciti. Indubbiamente divertente, ma non interessa molto a lungo.

AMIGA

Mentre l'azione è mostrata in maniera molto vivace e colorata, le capacità della macchina non vengono sfruttate. Lo scrolling va a scatti quando i nemici entrano sul campo di gioco; le figure dei nemici sono bidimensionali e sproporzionate, mentre le belle immagini dello scenario vengono ripetute troppo spesso. Gli effetti sonori campionati sono accettabili, con l'aggiunta di divertenti urla di cane e scimmione quando questi vengono colpiti. A questo prezzo, la pistola ottica non migliorerà molto un gioco già troppo costoso.

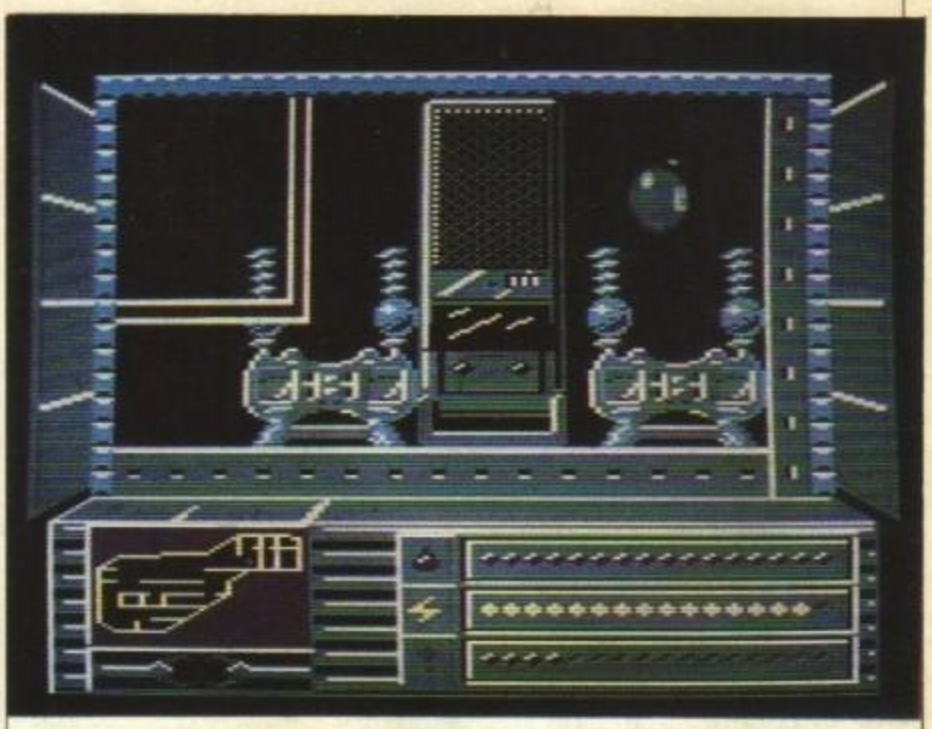
GLOBALE AMIGA: 65%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RASTERSCAN

Mastertronic - PC MS DOS



Rasterscan, un incrociatore da trasporto di classe X, stava compiendo una missione di routine quando capitò nella tempesta del millennio. Questa gli sconvolse numerosi sistemi e lo rese un relitto immobile per tutta la durata della catastrofe.

Fortunatamente, la nave non richiedeva un'intero equipaggio umano per poter funzicnare, ed aveva un solo comandante umano per sorvegliare i vari meccanismi robotizzati ed automatici della nave.
Quest'uomo morì a causa di un danno ai sistemi di supporto vitale e molti robot rimasero paralizzati nel bel mezzo dei loro compiti, lasciando il Rasterscan una carcassa galleggiante.
Solo il droide di classe 4 che controllate voi riprese "vita". Anche se ora è limitato a funzioni semplici, il suo compito è di riacquistare il controllo della nave.
Il joystick o la tastiera cambiano l'accelerazione del robot sferico nelle quattro direzioni ortogonali, e la sua velocità di rotazione determina la direzione dei suoi rimbalzi sulle strutture rigide della nave. Ci sono anche degli oggetti che vanno raccolti e sono anzi necessari a completare il gioco.

Logica ermetica

Un pannello informativo indica il vostro inventario, sotto al quale viene mostrata una mappa della nave che mostra la vostra posizione e quella dei sistemi ancora danneggiati. Sulla destra della finestra sono indicati il carburante, il livello della batteria principale e di quella di emergenza. Quando tutta l'energia è esaurita, la partita finisce.
Rasterscan è diviso in quattro sottogiochi: riparare il generatore, entrare nella sala dello scanner, accendere i motori e finalmente guidare la nave in un luogo sicuro.
Le chiusure sono una parte integrante del gioco e rappresentano la maggior parte dei suoi problemi. Un interruttore mostra un chiusura ad otto direzioni quando viene attivato ed una freccia si muove sul suo perimetro. Muovendo la freccia e selezionando una sezione della chiusura si modifica lo schema colori della chiusura, ed il portello relativo si apre solo quando tutto il blocco ha lo stesso colore.
Anche se in teoria il gioco dovrebbe essere basato su questo genere di rompicapi, la maggior parte del tempo si impiega nel cercare di impadronirsi del complesso sistema di movimento del droide. La velocità di rotazione del droide viene invertita quando si tocca un ostacolo, ed aggirare un ostacolo con questo metodo giratorio può diventare un vero incubo.
Una semplice avventuretta dinamica a sostituzione di schermi senza pretese, pubblicata originalmente sugli 8 bit, Rasterscan rappresenta un giusto rapporto qualità-prezzo, nonostante le sue numerose idiosincrasie.

"Una semplice avventuretta dinamica a sostituzione di schermi senza pretese."

PC

Prima di cominciare a giocare, bisogna inserire una velocità di gioco, da uno a nove. Questo è generalmente inutile, dal momento che un qualsiasi livello sopra il due è micidialmente lento, ed il livello uno è impossibile da seguire. Rasterscan fa un ottimo utilizzo delle capacità della scheda EGA, ed assomiglia ad una vecchia arcade adventure del 64. Gli effetti sonori appaiono solo all'inizio del gioco e quando vengono utilizzate le chiusure - una delusione persino per un PC.

GLOBALE 44%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

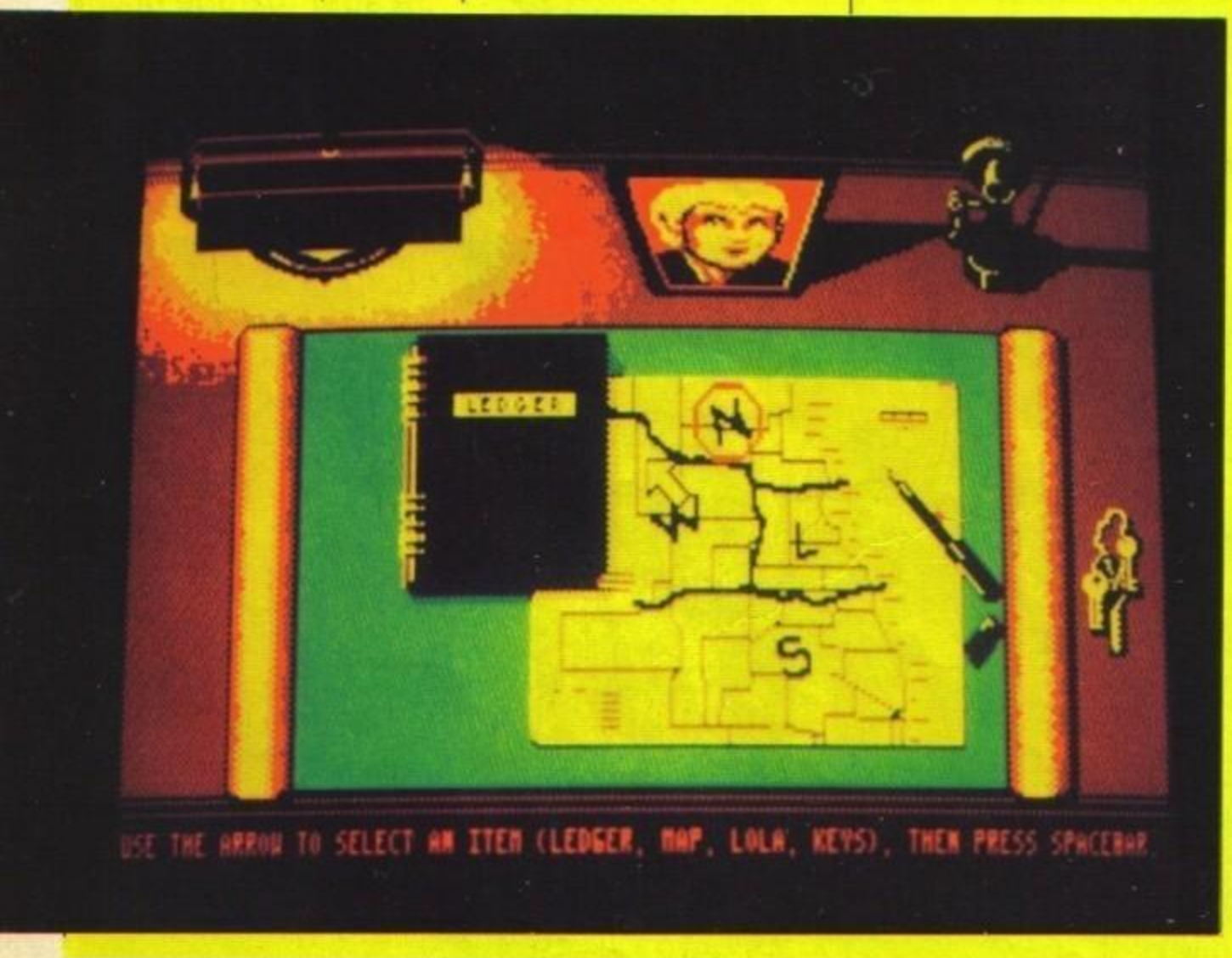
THE KING OF CHICAGO

CINEMAWARE, per PC MS DOS

Il cinema è la vostra massima aspirazione? Diventare dei gangster è sempre stato il vostro sogno?
Allora è appena arrivato per voi *The King Of Chicago*, l'ultima fatica della **CINEMAWARE** per tutti i PC MS DOS: vediamo insieme di cosa si tratta...

Il mondo di Hollywood ha sempre avuto un occhio di riguardo per le storie di gangster, infatti tutti abbiamo gustato le imprese dei vari boss mafiosi che si contendevano il controllo della città.
Guardando film come Dillinger, Scarface, The Untouchables, C'era una volta in America e, come poterlo dimenticare, Il Padrino, tutti avremo voluto
imitare le gesta di questi magnifici personaggi, anche se, nei film
capita sempre, il boss finiva poi per morire.
Questa volta avete un'occasione unica diventare voi gli interpreti principali di un vero film prendendo il controllo di Pinky Callahan.

The King of Chicago è un film interattivo che vi riporta indietro negli anni d'oro della mafia a Chicago, però questa volta avete la possibilità di riscrivere la storia.
Il gioco, come detto, è il controllo vero e proprio dei personaggi di un film, la scelta delle azioni avviene selezionando fra pensieri del protagonista e la loro scelta da vita ad una serie di avvenimenti.
Oltre a tali scelte si devono guidare gli agguati che possono essere fatti con lanci di bombe, oppure con dei mitra e guidare la pistola che dovrà essere usata molto spesso.
Purtroppo dare una spiegazione di come usare questo gioco, come di solito facciamo per gli altri, non è affatto una impresa facile dato la singolarità dello stesso, quindi pensiamo che sia meglio farvelo giocare e in questo articolo parlare un po' del mondo intorno al gioco e dei personaggi protagonisti.
Al Capone, il gangster per eccellenza, sta scontando undici anni di prigione ad Alcatraz e il controllo è passato a Tony Santucci.
La storia si svolge nell'arco di tre anni, dal 1931 al 1934, anno per il quale è indetta una riunione a New York City dei boss delle altre città. Da tale riunione il boss di Chicago è sempre stato escluso poiché la città è considerata troppo violenta ed incontrollabile.
Il sogno di Pinky, oltre a diventare il boss della città, è di essere convocato nel meeting riconoscendo così la sua posizione di leader assoluto della città
Purtroppo il controllo della città è di Santucci e l'unica cosa da fare è di conquistare pian piano i settori della città scalzando gli attuali tirapiedi del boss.
L'unica persona di cui ti puoi fidare è Ben tuo braccio destro, anche se è bene ricordare che un boss non ha mai amici.
Ruolo importante nella storia viene affidata anche a Santucci che farà di tutto per non per permetterti di conquistare la sua città mandandoti contro i suoi killer o cercando di corrompere chi ti è più vicino.
Buona interpretazione è data anche da Lola, donna fatale del boss, che è disposta a tutto, anche a tradire se necessario, pur di diventare una donna importante e piena di soldi.
La parte più commovente del film sono senza dubbio gli incontro di Pinky con la mamma che, come tale, non riesce ancora a capire le frene-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sie del figlio, però lo ama sempre.
Come nei film ci sono molti personaggi secondari, ma ognuno di loro apporta un importante contributo alla sceneggiatura. A tale proposito possiamo citare la partecipazione di Tom Malone, agente della polizia ma vecchio amico d'infanzia di Pinky.
Cosa mi sta succedendo? Per un'attimo mi sono fatto prendere anch'io dal fascino del film e pensavo di essere un critico cinematografico e non un recensore (bella parola vero) di giochi.
Da ora in poi vedrò di pensare al questo programma come un gioco e non come un film, ma sono sicuro che anche voi quando lo proverete avrete gli stessi problemi.
Il commento alla trama, ci sono caduto di nuovo, della storia non può essere che positivo, infatti è ben sviluppata e sono possibili molte variazioni della stessa. E' possibile cioè giocare molte partite diverse fra di loro — questo è un vantaggio non comune rispetto ad altri adventure nei quali, una volta trovata la soluzione che conduce alla fine, non c'è più nessun gusto a rigiocare; mentre con questo genere di adventure si possono fare tanta partite diverse — anche se, aggiungerei logicamente, aventi tutte lo stesso scopo finale.
La realizzazione grafica è ottima su qualsiasi scheda si faccia girare il programma e le animazioni sono davvero simpatiche — sopratutto quando si devono fare gli attentati o eliminare qualche avversario.
E' stupefacente che tutta la mole delle immagini sia concentrata in due soli dischetti.
Purtroppo anche se è un film non possiamo fare una buona critica alla colonna sonora non certo per colpa dei programmatori — loro ce l'hanno messa tutta — ma per colpa del penoso generatori di suoni del PC.
A questo punto come tutti i critici devo iniziare a fare il cattivo, altrimenti che critico sarei — no, scherzi a parte, i difetti riscontrabili sono pochi, ma alcuni sostanziali.
Il primo e forse il più grave è dato dalla difficoltà dei testi, infatti vengono usate molte abbreviazioni tipiche dello slang degli anni trenta, e poi ad appesantire la situazione le didascalie scorrono troppo velocemente, anche settando la velocità minima.
Il controllo della velocità dell'output si effettua premendo il tasto 'PAUSE', ma oltre ciò si possono controllare altri fattori (provate a scegliere 'Intermission' avrete una piacevole sorpresa).
Prima di finire del tutto vorrei ricordare agli amanti della CINEMAWARE che esistono altri film disponibili e i più famosi possiamo citare i 'The Three Stooges', lo stupendo e potremo dire quasi ormai storico 'Defender of the Crown'.
Insomma godetevi questo film e alla prossima, mi raccomando comprate il biglietto non passatevelo se no noi moriamo di fame...

GLOBALE PC: 78%

"Come nei film ci sono molti personaggi secondari, ma ognuno di loro apporta un importante contributo alla sceneggiatura. "

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM TIPS & TRICKS

La guida esclusiva di TGM ad un perfetto stile di gioco.

Tanto per cominciare, ecco qualche consiglio per tutti quelli che dicono che TGM non si occupa abbastanza di MSX!

F1-SPIRIT (MSX)

Di tutti i giochi per MSX, questo clone del coin op Chequered Flag è il migliore, con una musica nello schermo dei titoli che è sicuramente il miglior pezzo mai scritto per questa macchina. Ma ora basta adorazione, ed eccovi i consigli per F1-Spirit di Jarren Sheperd di West Auckland.

■ Modificate sempre la vostra auto prima di cominciare a correre, aggiungetele il sesto motore (il massimo della potenza) poiché è il più versatile per ogni tipo di gara. Per i rally scegliete la carrozzeria pesante, ma per tutte le altre gare potete arrangiarvi con quelle più leggere a patto che non facciate troppi incidenti. Nel rally un cambio manuale è essenziale (usate la seconda nei canyon rocciosi — se andate più veloce perderete il controllo), ma per il resto dei circuiti usate il cambio automatico.

■ Quando sorpassate un altro concorrente inchiodategli di fronte, così gli darete un sacco di problemi che si ripercuoteranno su tutti quelli che vengono dietro di lui. Non guidate aggressivamente colpendo come un ariete le altre auto, perché questo vi farà fermare. Tagliate le curve strette quando vi è possibile, e tenetevi sempre all'interno delle curve. Se volete vedere il fantastico schermo finale, inserite questa password. Tutto quello che dovrete poi fare sarà di finire la gara australiana.

Ecco la password: **BIIEKLKNLEFJJMDBIPLNMAOE**

SALAMANDER (MSX)

Eccoci ad affrontare gli ultimi due livelli di questa conversione del più fantastico coi op degli ultimi temi.

■ **Level 3**. Come all'inizio del primo livello, alternatevi nella posizione alta e bassa dello schermo per distruggere le file di alieni e raccogliere i bonus. Per quanto riguarda gli archi di fiamme, questi si alternano fra l'alto e il basso.

■ **Level 4**. Il livello finale ed adeguatamente complicato: utilizzate tutte le vostre armi per spaccare tutto quello che vedete e state attenti alla contraerea rosa ed i palloni. Se avete dei multipli ed i riple laser, teneteli in una fila sul fondo dello schermo. Se non li avete, siete nei guai. I successivi avversari, le navi sentinella, sono semplicissime da affrontare sino a che state lontani dalla loro strada. Il punto in cui questo livello diventa difficile è quando appaiono i cannoni sulle pareti, che riempiranno lateralmente lo schermo di proiettili se non verranno eliminati immediatamente. State appiccicati alle pareti ed usate i laser per eliminarli in sequenza e state attenti alla corona solare multipla. Continuate a blastare, prendete tutti i multipli e colpite le palle di fuoco teleguidate non appena appaiono. Questa è tutta la tattica di cui avete bisogno. Il serpente di fuoco alla fine non è un problema, semplicemente muovetevi in avanti prima che vi schiacci e mirate alla testa con tutte le vostre armi.

Per quanto riguarda le teste dell'Isola di Pasqua, rifugiatesi qui da Nemesis — sono il problema più grosso se riuscite ad arrivare a questo punto. Distruggetele prima che riescano a fare qualsiasi cosa e vi troverete dal Big Black Blob. Se non avete missili con voi spegnete pure il gioco, perché vi sarà impossibile colpire i supporti che lo tengono sospeso in mezzo allo schermo. Se invece riuscite ad eliminarlo muovetevi a tre quarti dell'altezza dello schermo e state attenti ai portelli che si chiudono: passateci prima in mezzo, poi a sinistra ed infine a destra e dovreste avercela fatta.

ELIMINATOR (ST)

Per quelli di voi che stanno ancora eliminando alieni in questo megagioco della Hewson, eccovi una serie di password garantite per portarvi sino alla fine del gioco: **AMOEBA, CHEEKY, ENIGMA, FLIPME, GEEGEE, HANDEL, ICICLE, LAPDOG**. Ed ecco qualche logico trucco per gli eliminators.

■ Ricordatevi la conformazione delle piste ed i punti in cui appaiono i vari alieni.

■ Limitatevi all'arma a doppio fuoco (la terza che si può scegliere). E' la migliore sulle lunghe distanze, perché i proiettili tendono a finire proprio dove escono gli alieni.

■ Usate le rampe per guadagnare quota, saltare sugli alieni ed oltre ai buchi sulla strada.

■ Stare sui bordi dello schermo è molto più sicuro che correre dappertutto, così si deve fare attenzione solo a metà degli alieni che appaiono.

ELITE (ST)

■ Il classico è tornato, questa volta su ST. Volete trucchi e consigli? Ed eccovi trucchi e consigli!

■ Usate costantemente il salvataggio su RAM, per salvare la vostra situazione prima di ogni decisione critica (come comprare o vendere oggetti e merci).

■ Quando equipaggiate l'astronave, non preoccupatevi dei laser laterali a meno che non siate dei droidi. Per i normali esseri umani sono completamente inutili ed incon-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

trollabili. Per la stessa ragione, non usate mai la visione posteriore, ma piuttosto pensate a qualcosa di utile come un laser minerario, ma niente di più. Non troverete altro uso per un laser posteriore diverso dal distruggere qualche asteroide o l'occasionale missile vagante.

■ Ci sono due scuole di pensiero riguardanti il primo equipaggiamento da acquistare, e ad essere precisi si riferiscono al Docking Computer e alla Stiva Maggiorata. Gli elitisti pigri scelgono il docking computer per risparmiare tempo e fatiche nel volo, mentre quelli interessati al guadagno veloce vanno di stiva. Dopotutto, se comprate la stiva potete fare i soldi per quel computer piuttosto in fretta.

■ Quando si parla di laser, sono invece tutti d'accordo: o militari o niente. A 6000 crediti non sono certo economici, ma sono il massimo dell'Ultraviolenza quando aprono il fuoco!

■ Per commerciare trovate un povero pianeta agricolo vicino ad uno grasso ed industriale (preferibilmente catalogato come Pianeta Comunista o oltre). Smerciate semplicemente Narcotici, Forniture Mediche e Computer al mondo agricolo e portate Vino e Materiale Radioattivo a quello industriale. La Droga fornisce grandi guadagni ad un rischio accettabile se siete equipaggiati con laser militari.

■ Se siete assaliti dai Targoidi, fermatevi, allineatevi con il nemico ed andate duri di laser sul puntino in avvicinamento, fermatevi quando è a due terzi del danno (usando l'indicatore di surriscaldamento come guida). Aspettate che vengano lanciati i Thargons, poi usate i laser sulla nave madre per finirla e raccogliere gli oggetti alieni. Se il Targoide ha dei pirati a fargli compagnia, fregatevene dei Thargons, sganciate un missile su uno ed andate di luce pesante sugli altri.

■ Se un nemico sopravvive abbastanza per avvicinarsi, accelerategli addosso e stategli vicino. Il nemico cercherà di fare un giro della morte e di prendervi dietro , ma non è troppo difficile fregarlo e distruggerlo prendendolo a laserate nei reattori.

■ Se venite assaliti da un grande numero di pirati, è una buona idea cominciare con quelli più cattivi, togliereseli dai piedi e poi fare polpette di quelli più deboli. L'ordine di priorità è il seguente:

1)Targoidi.
2)Wolf Mark II (Non dettagliato nelle istruzioni, ma la sua alta velocità e la impressionante potenza di fuoco lo rende una delle più potenti navi pirata.
3)Asp Mk II (Veloce e letale).
4)Gecko.
5)Krait.
6)Fer-De-Lance (difficile da battere se non altro per il suo strano stile di movimento).

7)Moray Star Boat.
8)Adder
9)Cobra Mk III
10)Cobra Mk I
11)Boa/Anaconda/Python (armi ridicole ma pellaccia durissima).
13)Sidewinder (No problem).
14)Mamba (Ah! Ah! Ah!)

Per quanto riguarda gli shuttle orbitali ed i trasporti, non preoccupatevi: la base spaziale è sempre piuttosto vicina con la sua flotta di Viper pronti a distribuire un po' della loro letale giustizia.

Sull'ST Elite ha cinque missioni, ed invece che inserirne di nuove, Mr. Micro ha incorporato le missioni originarie di Commodore/Spectrum ed Amstrad.

■ Missione 1. Distruggere il Constrictor — Il Constrictor, una nave sperimentale con

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

scudi potentissimi, è stata rubata ed il vostro compito è di trovarla e distruggerla.

■ Missione 2. Trasportare documenti — Dei documenti targoidi a livello top secret sono stati intercettati e vi viene richiesto di portarli ad una Base Navale.

■ Missione 3. Soccorrere i profughi — Dei profughi su di una base spaziale sono in serio pericolo a causa di un vicino sole che sta per trasformarsi in una nova. Portateli via di là!

■ Missione 4. L'Asp invisibile — Un Asp dotato di un sistema di invisibilità radar sta terrorizzando dei commercianti innocenti, ed è venuto il momento di far vedere chi è che comanda.

■ Missione 5. Flotta di Invasione — I targoidi hanno preso il controllo di una base spaziale. Il vostro lavoro è di volare attraverso la loro flotta sino alla base e distruggerla.

OPERATION WOLF

La conversione della Ocean di questo megasuccesso della Taito sta facendo la gioia degli appassionati dell'Ultraviolenza militare, e dal momento che noi amiamo l'Ultraviolenza eccovi i nostri consigli esclusivi.

■ Ogni cosa nel gioco fa la stessa quantità di danno, ma a velocità differenti. Gli elicotteri ed i blindati sparano più velocemente ma per meno tempo, mentre i cattivi più cattivi sono sicuramente i paracadutisti che cominciano a sparare non appena entrano nello schermo. Sparate ai paracadutisti prima che a qualsiasi altra cosa, e cercate sempre di eliminarli prima che tocchino terra.

■ Usate sempre colpi singoli per colpire i soldati, usando l'Ultraviolenza delle raffiche solo su gruppetti che vi permettono un minimo margine di errore.

■ Se due elicotteri o blindati si avvicinano, una granata sola li distruggerà entrambi, facendovi risparmiare parecchie munizioni.

■ Nel quinto e sesto livello con gli ostaggi che corrono dappertutto, stategli attenti perché entrano anche dal margine destro dello schermo. Controllare il volume di fuoco e la mira è vitale se volete lasciare qualche ostaggio vivo, ed un massacro indiscriminato non è particolarmente saggio.

■ Non sparate a passanti innocenti a meno che non vogliate perdere ancora più energia.

BOMBUZAL

Questo strano puzzle game della Image Works in cui bisogna disinnescare bombe può seriamente danneggiare la vostra salute, e per evitare

che vi strappiate troppi capelli eccovi un po' di codici per raggiungere i livelli più alti del gioco: RATT, ROSS, LISA. Prima di utilizzarli, però, provateci ancora un paio di volte.

Se poi volete crogiolarvi nella frustrazione più totale potete sempre usare questi altri: OPAL, DAVE, TREE, GOLD.

Ed ora, qualche strategia per i coin op:

AFTERBURNER

Un classico, tanto bello quanto costoso. Se volete risparmiare qualche soldino dovreste provare a volare sempre piuttosto lentamente, accelerando solo quando un missile od un caccia vi appare alle spalle. Andando piano, avrete almeno un secondo di preavviso prima che appaiano i canyon e le antenne radio. Parlando di canyon, non agitate il joystick come dei pazzi, ma dategli solo dei colpetti avanti ed indietro per eliminare i bersagli a terra (in particolare i depositi di carburante).

Fino a che non ne avete due ondate sullo schermo, evitare i missili è facilissimo. Continuate ad andare piano, aspettate che i missili vengano lanciati ed aspettate. Quando si avvicinano, cabrate, piegate da un lato qualsiasi ed accelerate a tutta manetta. Se poi volete vivere a lungo ed annoiarvi un po', potete continuare a volare piegati su di un lato, così da evitare tutti i colpi nemici.

DOUBLE DRAGON

Quando giocate in due se andate dietro ad un punk e lo immobilizzate, l'altro giocatore può colpire lo sfortunato con la frusta quante volte vuole. Non morirà, ma il vostro punteggio salirà di 200 punti per colpo, e potrete continuare così sino a che il tempo si esaurisce o venite cacciati via dalla sala giochi.

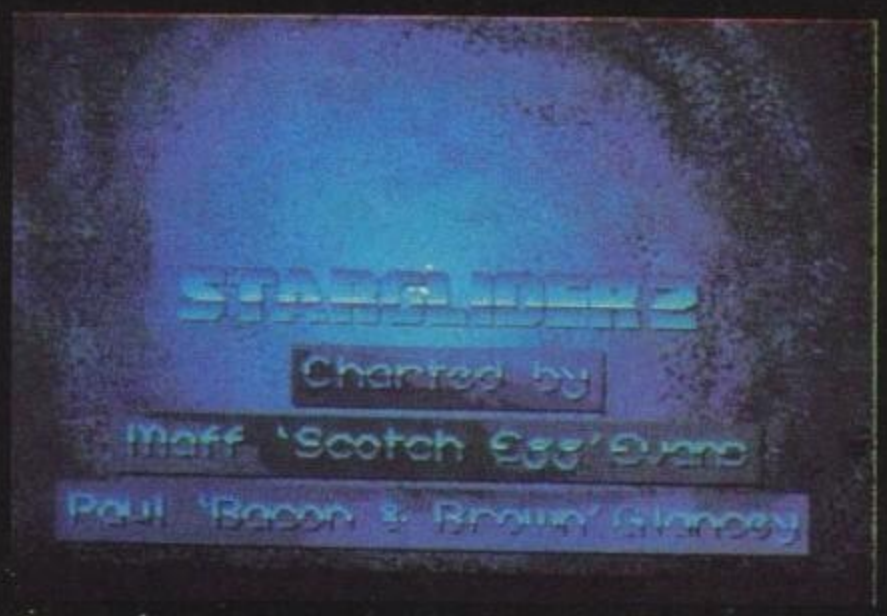
CONTINENTAL CIRCUS/CIRCUIT

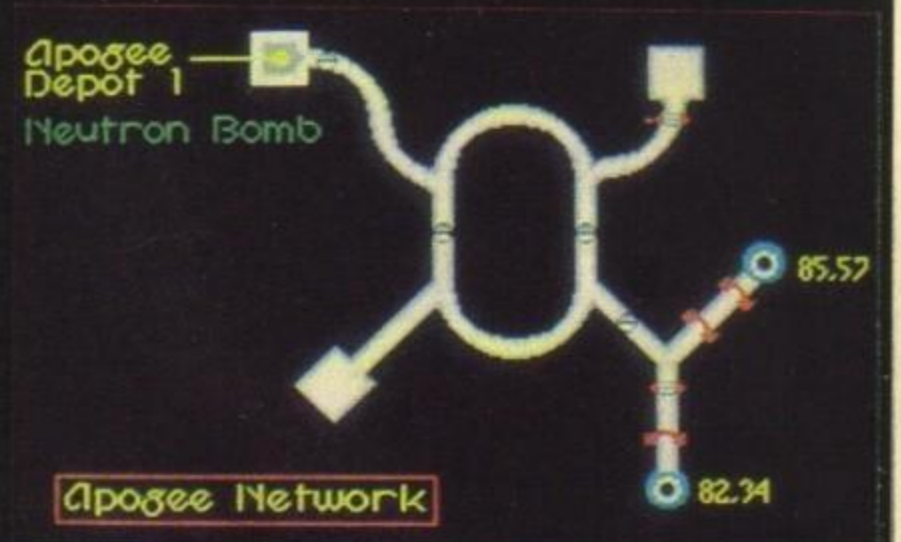
La prima cosa da ricordare è che ogni corsa è sorprendentemente breve, ed ogni posto di controllo è a poche curve di distanza insieme ai box. Ammesso che non facciate qualche errore micidiale sin dall'inizio, non dovreste preoccuparvi dei generosi limiti di tempo. Se siete a più di metà percorso e venite improvvisamente colpiti o il motore fa i capricci, continuate semplicemente ad andare — ci vorrà più del normale ma se non vi fermate riuscirete ad arrivare in fondo! Le prime due piste non sono troppo difficili, anche se bisogna stare attenti alle curve a gomito circa a metà di ogni percorso. Come in tutti i giochi di guida usate spesso i freni — meglio perdere un paio di secondi in ripresa che spappolare l'auto e perdere dieci volte quel tempo. Se potete giocare la versione in 2D affaticherete molto meno gli occhi e si perderà poco della sensazione di guida reale.

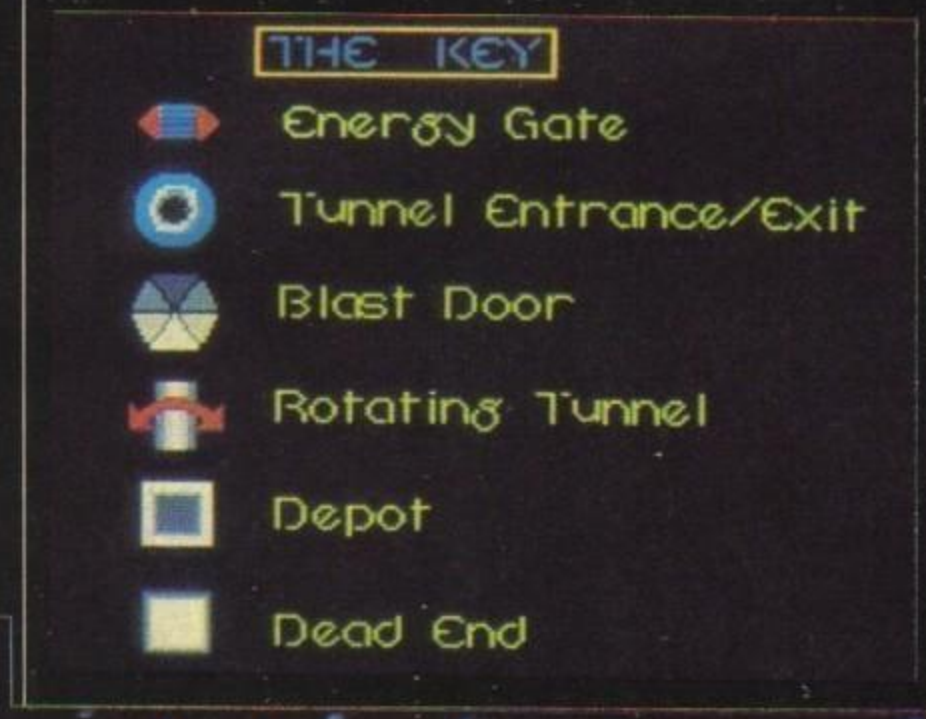
Qualcuno a questo punto avrà notato che non ci sono trucchi inviati da lettori italiani: niente paura, perché il prossimo numero conterrà tutto il materiale da voi spedito fino ad ora, per la gioia e il ludibrio di chi vive di vite infinite ad un livello massimo dove non esiste alcuna collisione fra gli sprite. Ya-hooo!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





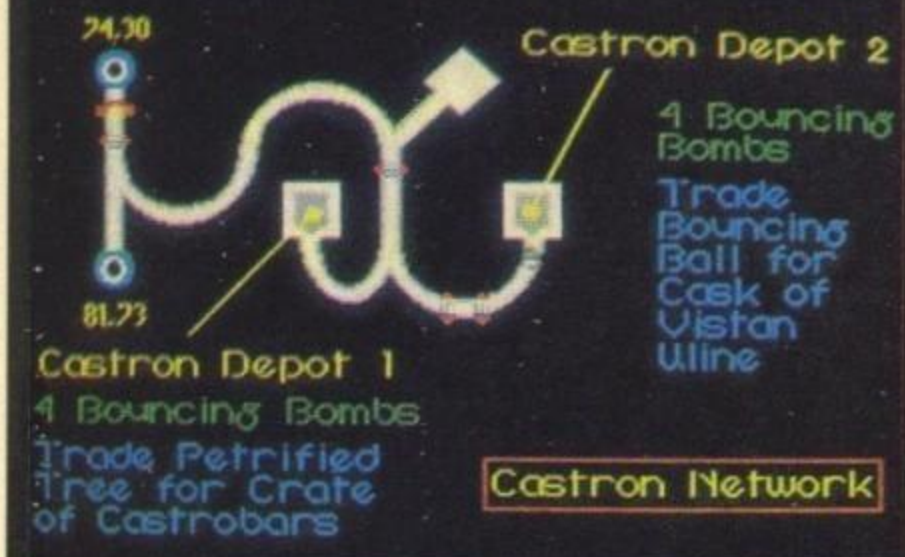


Intendiamoci, qui non stiamo per scatenare le ire di tutti i videogiocatori né quelle della Rainbird consegnandovi la soluzione del gioco su un piatto d'argento. Tuttavia, grazie ai colleghi inglesi della redazione 'cugina', possiamo darvi una mano (sarebbe il caso di dire 'un braccio') ad 'entrare' in questo favoloso gioco.
Prima di tutto tenete presente che il modo migliore di impostare il gioco è da un punto di vista fisso (fixed sight), selezionabile sia dal menu prima che il gioco inizi che durante il gioco con la pressione del tasto 'F'. Questo vi consentirà di semplificare di molto l'operazione di puntamento dei laser e dei cubi di energia dato che questi sparano sempre in avanti nella direzione di un punto centrale dello schermo di gioco.
La vista mobile (floating sight) è invece utile per il puntamento di missili, l'identificazione di oggetti ed il fissaggio dei raggi traenti (tractor beam).
Se volete portare a termine il gioco avrete bisogno della bomba al neutrone per distruggere la base spaziale Egroniana.
Per costruire tale ordigno occorrono delle abilità tecniche che potrete acquisire solo su Apogee, e se vi recherete al deposito di questo pianeta vi verrà data la seguente lista di materiali occorrenti per la realizzazione della bomba:

Un diamante piatto (flat diamond)
Un contenitore con carburante nucleare (case of nuclear fuel)

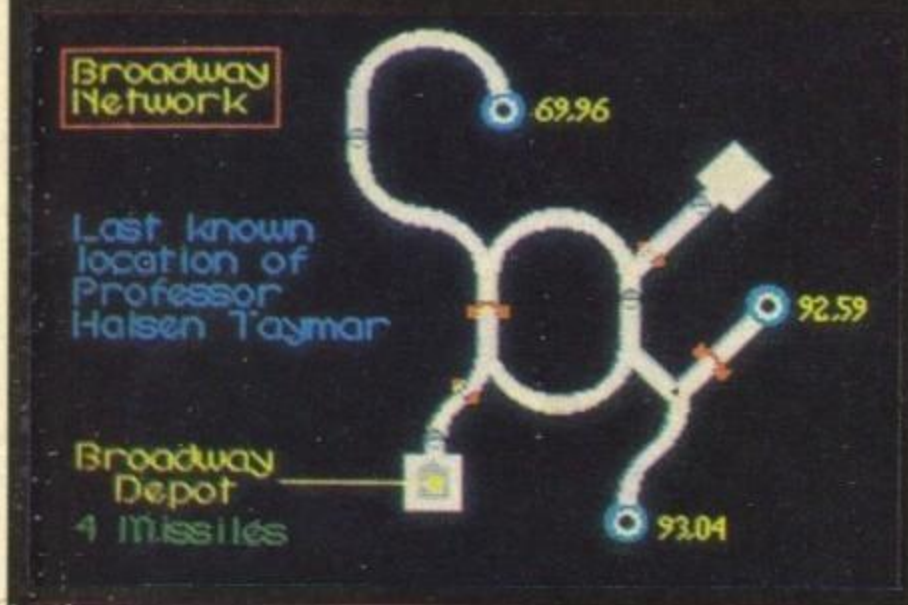
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

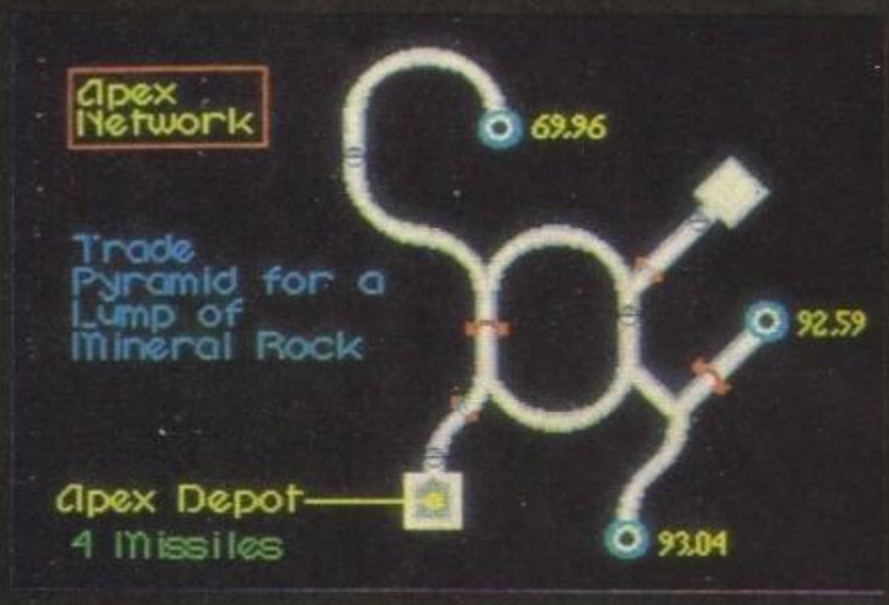
http://www.oldgamesitalia.net/

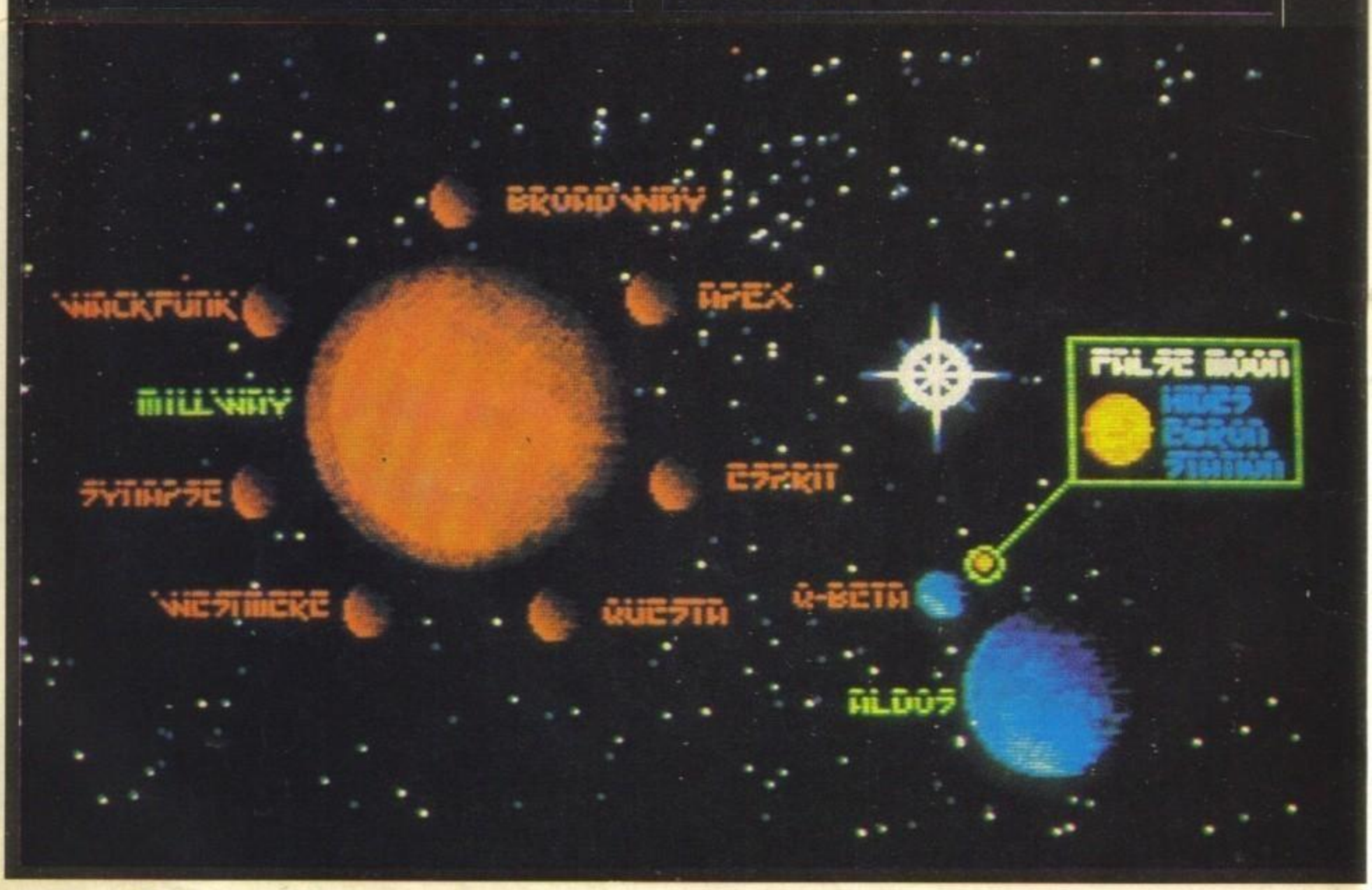


Un blocco di roccia mineraria (lump of mineral rock)
Un mini razzo Egroniano (Egron mini rocket)
Un grappolo di noduli (cluster of nodules)
Un asteroide
Un gabbia (crate) di Castrobarre (Castrobars)
Una botte (cask) di vino Vistaniano
Il Professor Halsen Taymar

Alcuni di questi oggetti sono reperibili sulla superficie di determinati pianeti (il grappolo di noduli, ad esempio, può trovarsi su Dante). Altri li potete raccogliere con la vecchia tattica 'alla Elite' consistente nel farsi un giretto per il cosmo, blastare qualche astronave pirata e quindi raccogliere ciò che questa ha abbandonato (il microschermo di bordo vi avvertirà in questo caso col messaggio 'CARICO PIRATA ABBANDONATO').
In alternativa, potete recarvi in ognuno dei depositi presenti sulle lune di Millway e di Apogee dove potrete scambiare oggetti con i materiali occorrenti per la costruzione della bomba o servizi. Gli oggetti commercializzati in ogni deposito sono segnati sulle mappe di queste pagine.
Su Apogee vi diranno che Halsen Taymar sta guidando una squadra di ricerca su Broadway, ma recandovi su Broadway vi verrà detto che egli ha qualcosa per voi 'se riuscite a trovarlo'. Uhmm.





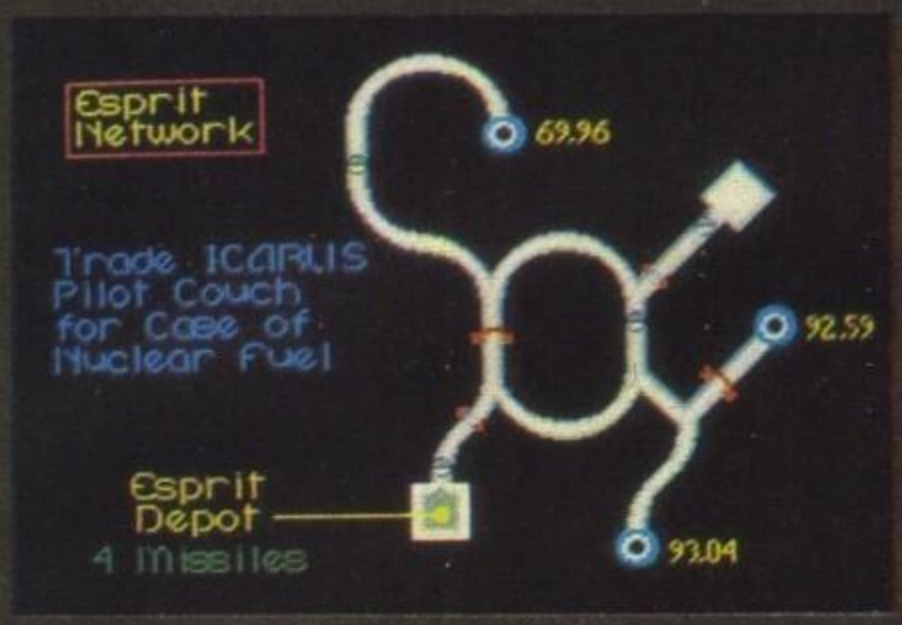


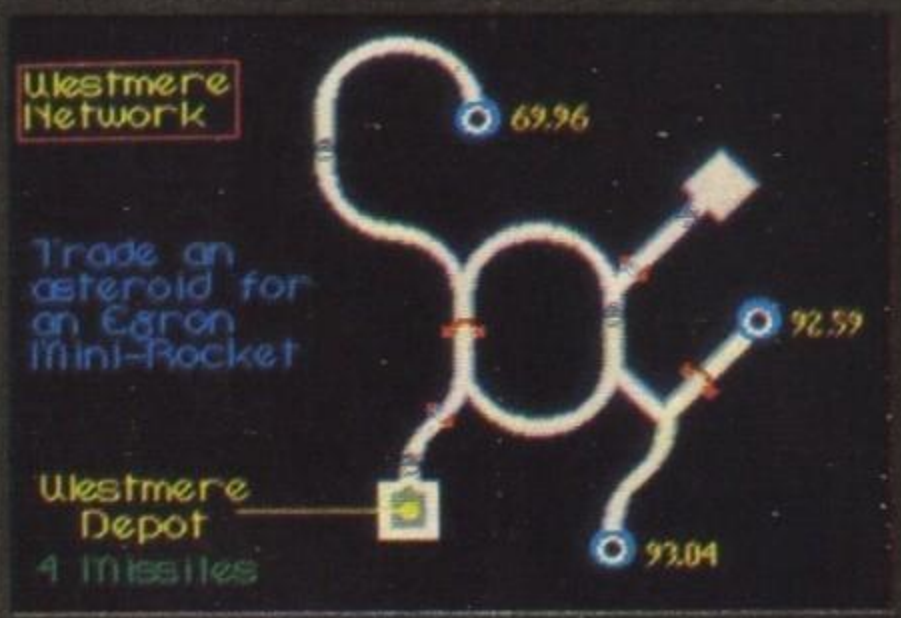
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

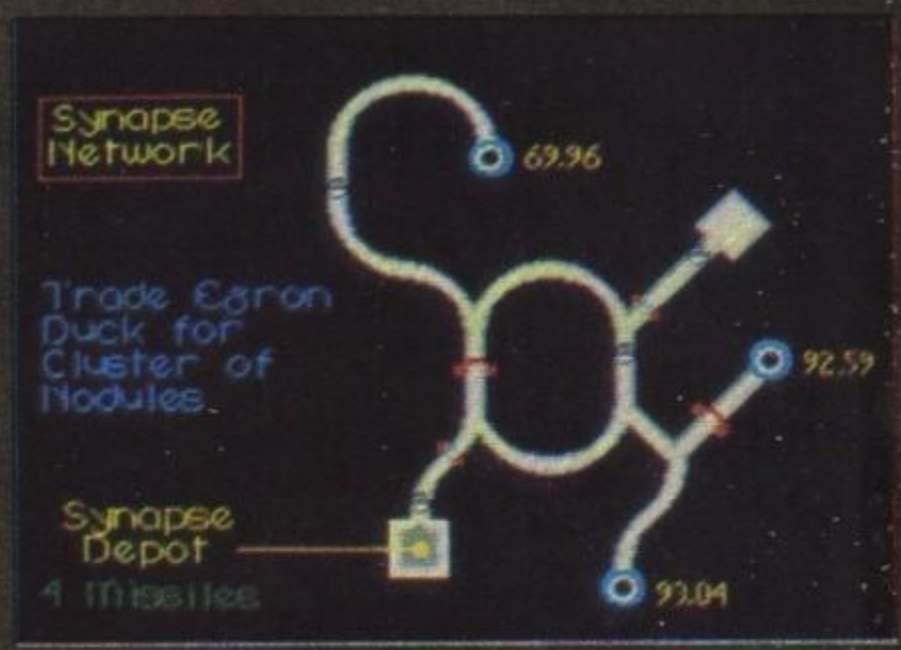
http://www.oldgamesitalia.net/

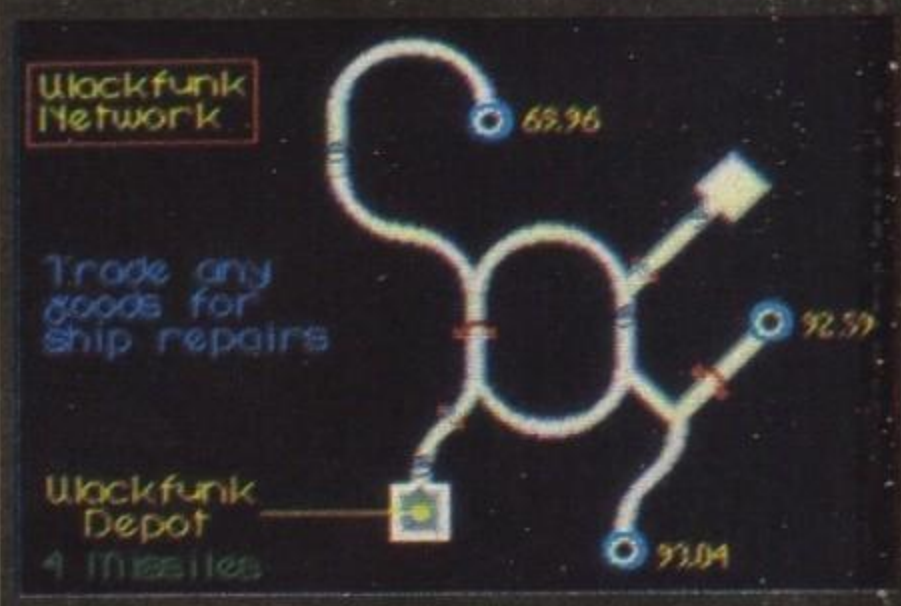
Quindi, dove diavolo si è cacciato? Ve lo dico subito...
Dato che si tratta più che altro di uno 'spirito libero' e per giunta molto giovane, Taymar non riesce a divertirsi se non scorrazzando intorno alla superficie lunare alla guida della sua auto-jet Emma 2. Non appena atterrate su Broadway dovreste riuscire a vedere l'auto che schizza via a gran velocità fra gli edifici. Riacciuffatelo e, non appena lo avrete intercettato, piantate il vostro raggio traente sull'Emma 2 e trascinatela a bordo assieme al suo pilota. A questo punto Halsen Taymar sarà sulla vostra astronave, e renderà nota al sua presenza consegnandovi un dispositivo per il lancio di cubi di energia ed esprimendo commenti su quanto gli piaccia ICARUS, il film durante il volo...
Il rifornimento di carburante è un'abilità essenziale per il successo della missione, e dei cinque metodi elencati nel libretto di istruzioni, abbiamo scoperto che la raccolta di carburante dagli asteroidi è senza dubbio il sistema più rapido e semplice per rinvigorire gli scudi deflettori, i laser ed i livelli di carburante. La più alta concentrazione di asteroidi si trova (guarda caso) nella fascia di asteroidi fra Apogee e Millway. Normalmente ci passereste attraverso nel modo di guida stellare (stardrive) senza notare neanche un asteroide, per cui ricordatevi di disattivare il sistema di guida stellare quando siete a metà strada fra i due pianeti, dopodichè vi ritroverete circondati da asteroidi (e da pirati!).

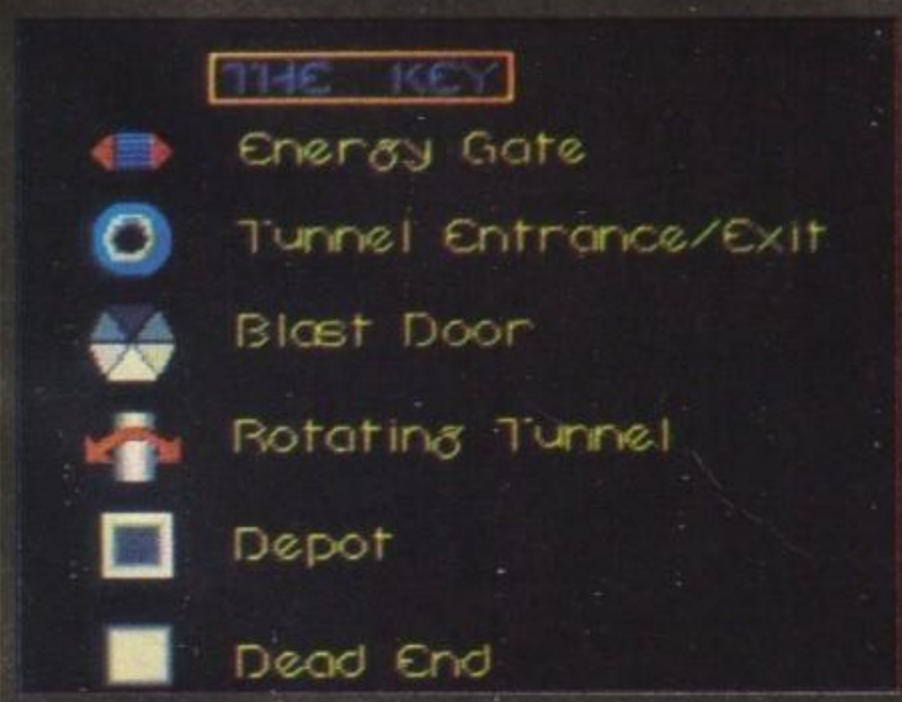
Individuate rapidamente una roccia vicina e catturatela col raggio traente. Non raccoglietele ancora, poiché il raggio traente la rende instabile e ne causa l'emissione di carburante. L'indicatore di rifornimento/carburante dovrebbe a questo punto iniziare a lampeggiare ed i livelli di energia dovrebbero cominciare a risalire. Se l'asteroide dovesse esplodere prima che i vostri serbatoi di bordo siano pieni basterà agganciarne un altro col raggio traente e ripetere l'operazione.











http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIVE FIST FULLS OF

ROY OF THE ROVERS

ULTIME NOTIZIE!...
Quattro calciatori del Rovere sono stati rapiti... poche ore prima di una cruciale partita organizzata per raccogliere fondi che servirebbero per salvare il loro campo dagli speculatori edili. Il tempo passa veloce, ma il loro manager farà di tutto per ritrovarli, a costo della propria vita, per la partita più importante della sua cariera.

C64 cass./ disco - AMSTRAD - SPECTRUM

GARY LINEKER'S HOT SHOT

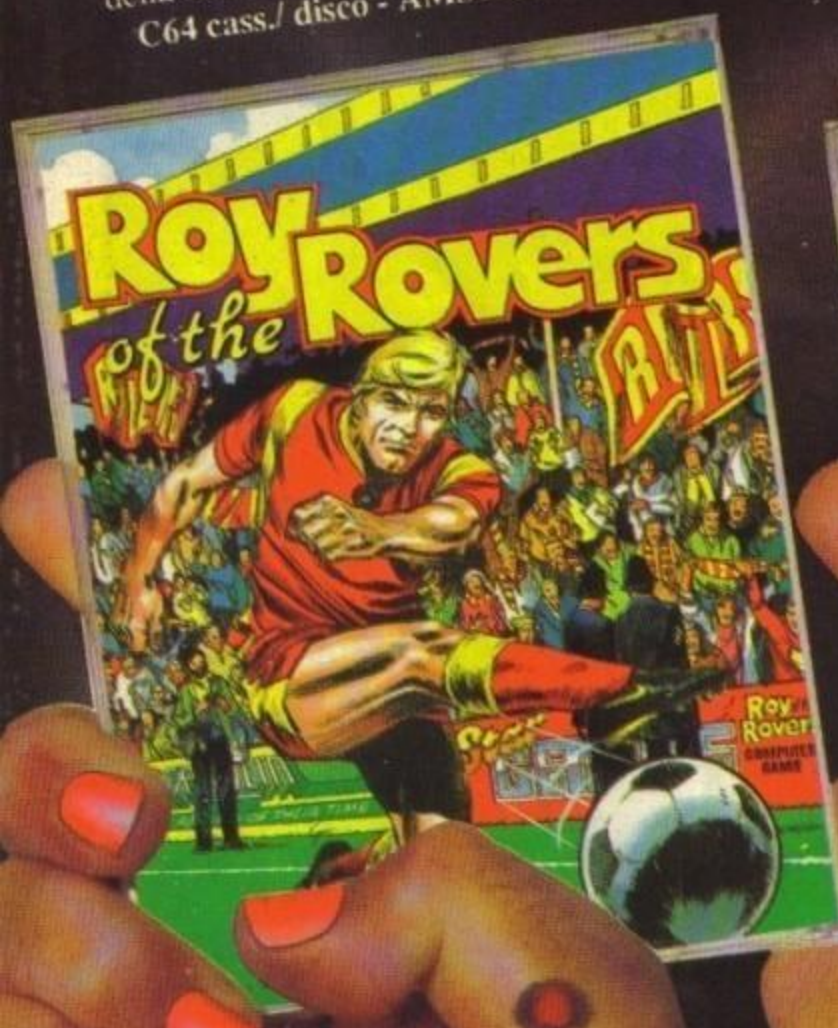
Il più realistico gioco di calcio mai prodotto per il tuo computer.
Corners, rigori ecc. ecc... persino l'arbitro con il temuto cartellino rosso

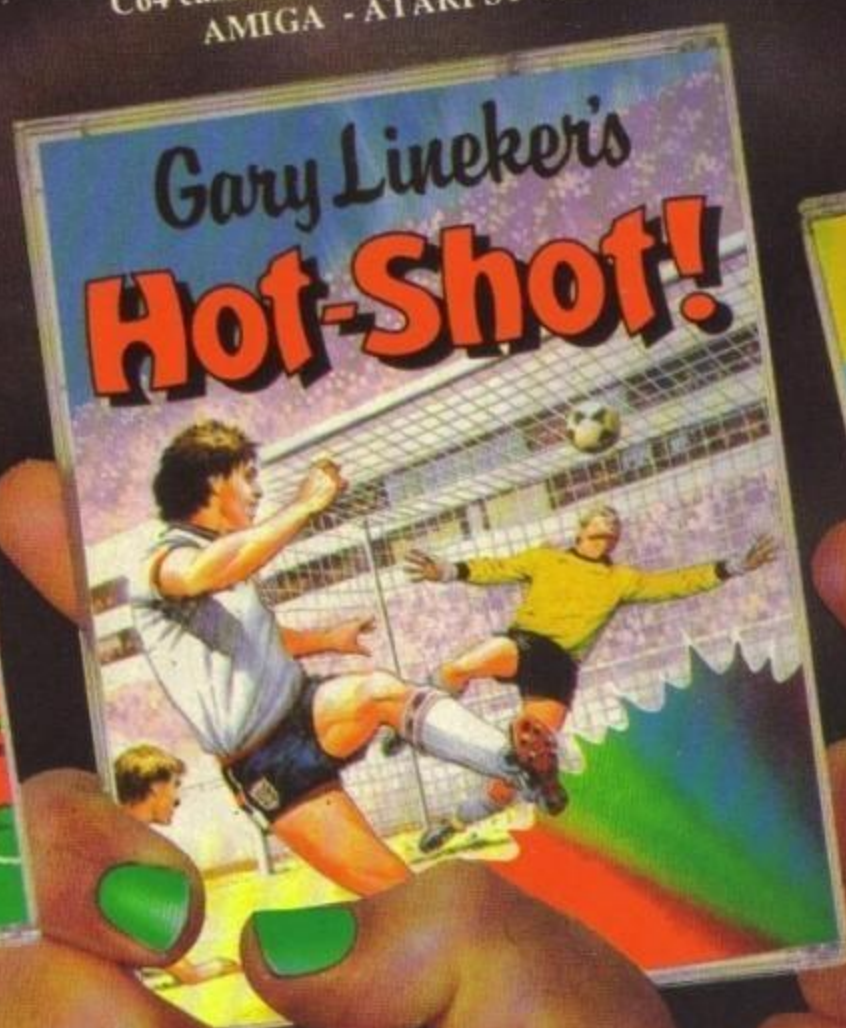
C64 cass./disco - AMSTRAD - SPECTRUM
AMIGA - ATARI ST - IBM PC

SUPERSPORTS

Vario, unico e bizzarro. U
eventi sportivi.
Per una sfida "oltraggios
quattro!

C64 cass. /disco - AM





GREMLIN

DISTRIBUITO IN ITALIA DA: L

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPORTING POWER

...a collezione unica di

...' da giocare anche in

...TRAD - SPECTRUM

GARY LINBEKER'S SUPERSKILLS

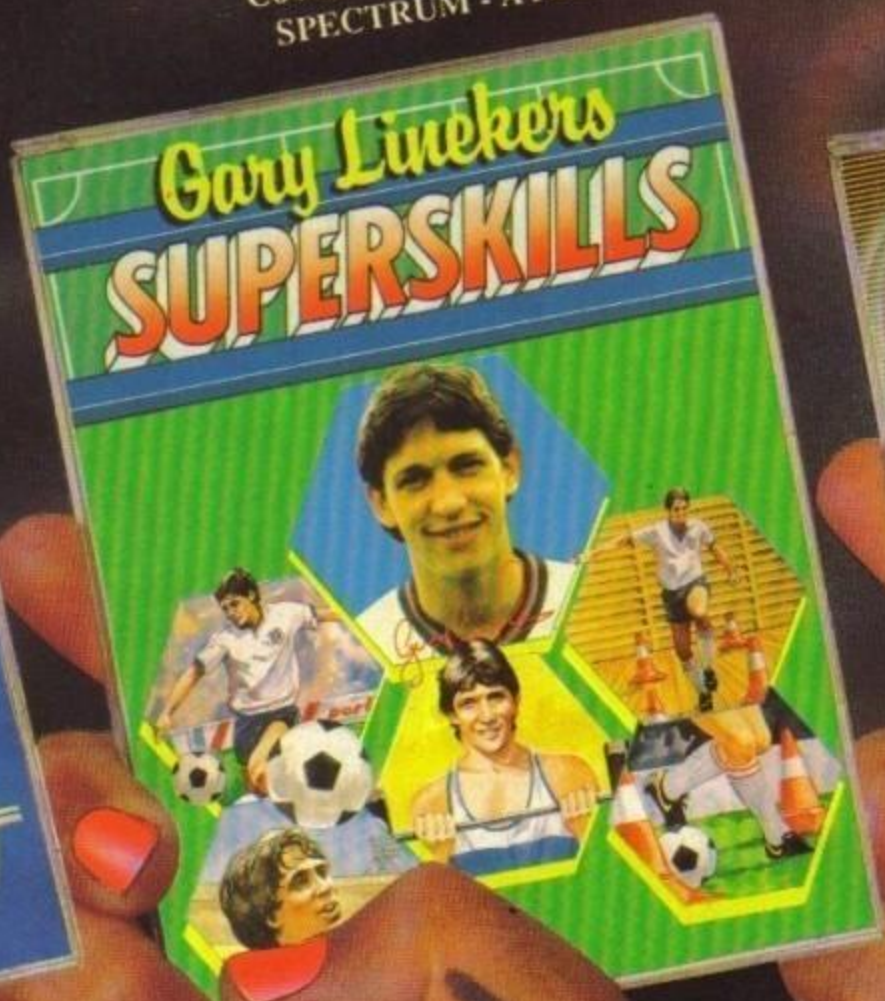
Per mantenere una squadra nei primi posti del campionato ci vuole dedizione, duro lavoro e allenamento. In questo gioco troverai un programma specifico che migliorerà la tua forma fisica, il tuo controllo della palla, la tua abilità e i tuoi riflessi. Vuoi metterti alla prova?

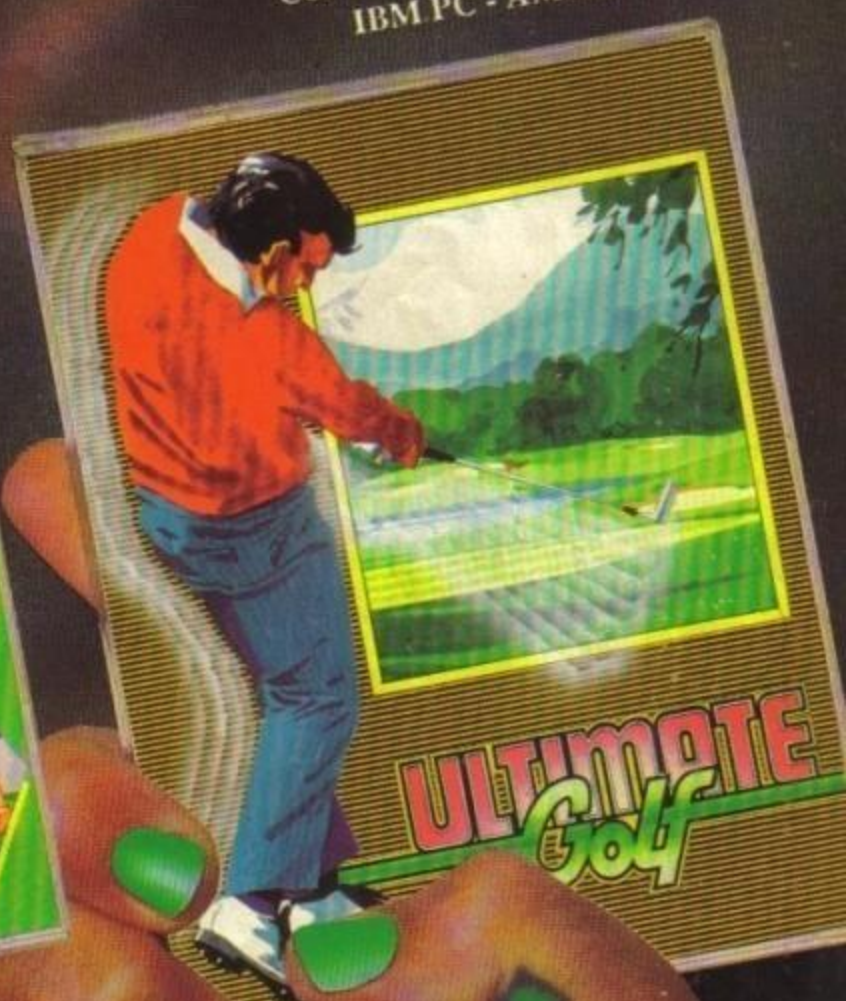
C64 cass. /disco - AMSTRAD
SPECTRUM - ATARI ST

ULTIMATE GOLF

L'ultima parola in fatto di golf. Guarda come ogni colpo influisce in maniere diversa sulla pallina. Lascia che sia il computer a decidere il tuo livello di abilità. Perfeziona la tua tecnica seguendo l'esempio del giocatore del computer.

C64 cass./disco - ATARI ST
IBM PC - AMIGA





GREMLIN

http://www.oldgamesitalia.net/

...ARESE) - TEL. 0332/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dungeons & Dragons

Gioco di ruolo fantasy - TSR/Editrice Giochi

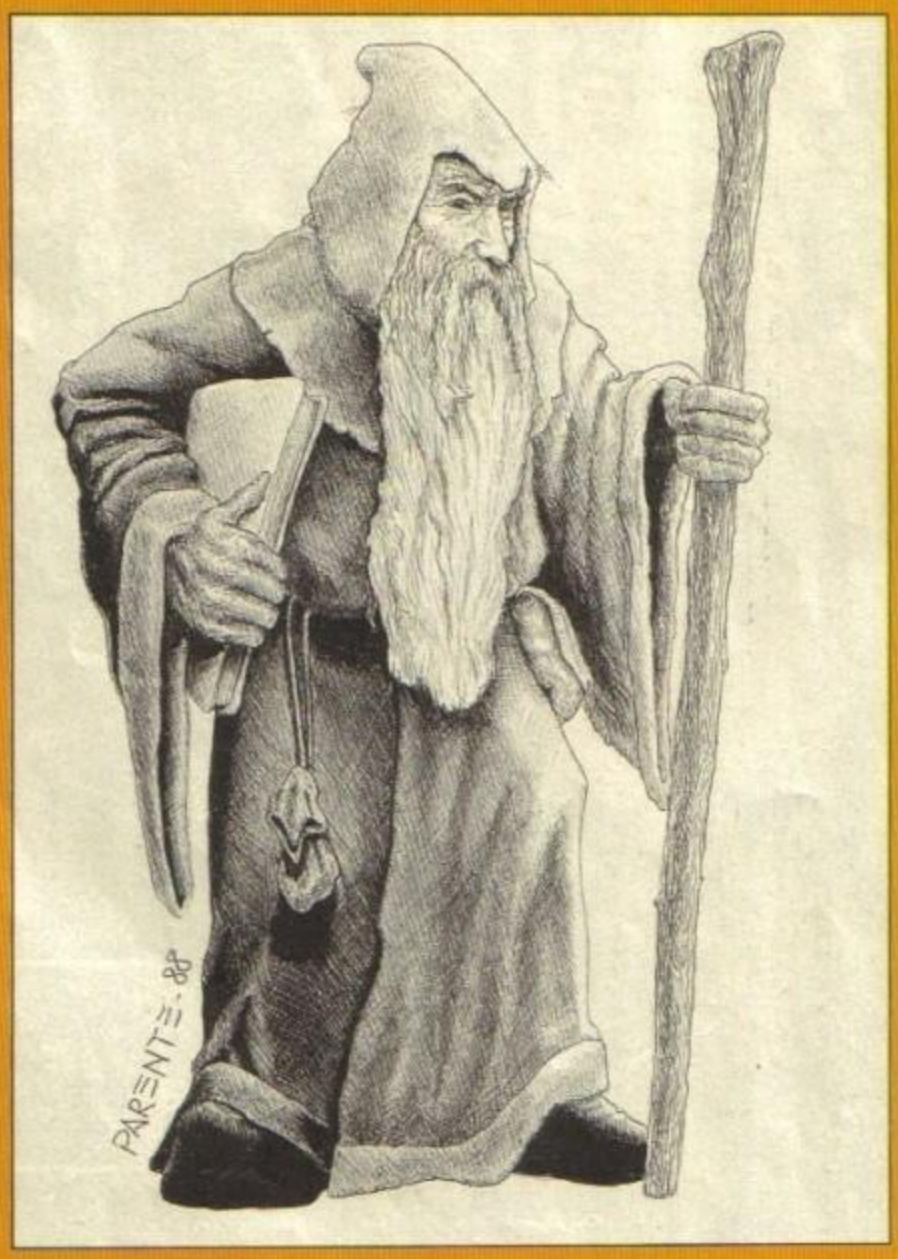
"Ero intento a liberare il fanciullo prigioniero, quando il drago si mostrò. Cinquanta piedi di squamoso orrore mi fissarono in modo torvo, con rossi occhi ardenti. Sottili getti di fumo filtrarono tra le zanne del drago, più lunghe di pugnali. Il mostro bloccò l'uscita della caverna...
Estrassi la spada che il misterioso monaco mi donò; una spada ricoperta d'oro e adornata di preziose gemme sull'elsa. Lanciai il mio grido di guerra e partii all'attacco. La mia carica lo colse di sorpresa. Le sue titaniche fauci si chiusero a un pollice dal mio viso mentre, con entrambe le mani, vibravo un colpo terribile. La lama d'oro penetrò nella gola del mostro e continuò ad attraversare le sue carni, fino ad uscirne dalla parte opposta. Con un frastuono che fece tremare la terra, il drago cadde morto ai miei piedi. La magica spada mi aveva salvato la vita ed aveva posto fine alla tirannia del Drago. Le campagne circostanti erano finalmente libere, e il mio fu il ritorno di un eroe"
D&D è un classico dei giochi di ruolo; le regole originali (scritte da Gary Gygax e Dave Arneson) offrirono infatti il primo sistema per giocare ai "Fantasy Role Playing" (giochi di ruolo ambientati in luoghi fantastici o fiabeschi) e risalgono oramai agli inizi degli anni '70. Col passare del tempo, di edizione in edizione, furono effettuate varie revisioni in quanto, scritte per gente con notevole esperienza di gioco, mal si adattavano al giocatore tipico. Da questi rimaneggiamenti nacquero D&D e Advanced D&D. Il primo dedicato ai novelli giocatori di Role Playing e il secondo adatto a chi desiderava schemi di gioco il più fedeli possibile ad una realtà fantastica. Per entrambi furono effettuate ulteriori suddivisioni dando vita ad una serie di scatole/libri che interagendo tra loro permettevano di assimilare gradualmente i regolamenti e le informazioni necessarie a portare i personaggi da semplici avventurieri (primo livello) a semi-dei Immortali (trentaseiesimo livello).

IL CONTENUTO

L'edizione italiana (!!!) di D&D (TSR Editrice Giochi) offre nell'elegante scatola rossa (per l'expert è di colore blu, e così via...) i due libri di base, necessari per poter passare dal primo al terzo livello, ed un set di dadi (a quattro, sei, otto, dieci, dodici, venti facce).
Per chi non conoscesse i giochi di ruolo, il contenuto può apparire un po' scarno (dove sono le pedine e la mappa?) ma è tipico di questo genere. La componente principale necessaria è infatti l'immaginazione, e chiaramente non è possibile includerla nella confezione.

REGOLAMENTO

In D&D, l'individuo gioca il ruolo di un personaggio in un mondo fantastico, dove la magia è una realtà e gli eroi si avventurano in pericolose ricerche al fine di ottenere fama e fortuna; vincere o perdere, cose importanti nella maggior parte dei giochi, qui non hanno senso. Il Master (chi dirige) e i giocatori non interagiscono gli uni con gli altri, anche se il Master spesso gioca nei panni di vari mostri che minacciano il gruppo di avventurieri.
Esistono due figure distinte nei Role Playing: il Master e il personaggio giocante (P.G.). La prima figura ha il compito di presentarvi le avventure, la seconda di vivere, solo attraverso una serie di avventure, il vostro personaggio possa accrescere i propri poteri (fisici, economici, magici, etc.).



Per essere più chiari il Master è il 'regista' delle vostre storie, sarà suo compito quindi raccontare ciò che vedrete e sentirete dando un filo conduttore alla vita dei vostri 'alter ego', mentre a voi 'attori' sarà lasciato il libero arbitrio nelle azioni.
Questa suddivisione di ruoli avviene anche nei materiali, compresi i due libri. Infatti, uno è dedicato ai personaggi e l'altro al Master.
Analizzando il regolamento specifico troviamo sette classi di personaggi (Maghi, Guerrieri, Chierici, Ladri, Elfi, Nani e Halfling) di cui quattro umane e tre semi-umane, ciascuna dotata di abilità proprie.
La scelta della classe di appartenenza non è comunque a discrezione del giocatore, ma avviene in base ai risultati casuali ottenuti nelle sei caratteristiche primarie (Forza, Intelligenza, Destrezza, Saggezza, Costituzione, Carisma). Una volta creato il personaggio si dovrà provvedere ad equipaggiarlo, tenendo conto delle varie limitazioni imposte: ad esempio, i Maghi non indossano armature, e i chierici non usano armi da taglio.
Completata anche questa fase, non resta che giocare...
Sembra una fase scontata, ma sia D&D che tutti i giochi di ruolo, si differenziano dai board game (giochi da tavolo) proprio per coE' solo grazie all'acquisizione dei Punti di Esperienza (elargiti dal Master in funzione dei mostri affrontati e i tesori recuperati) che si può passare di livello in livello con i conseguenti bonus che ne derivano. Ciò risulta importantissimo, in quanto aumentano i Punti Ferita (cioè il numero di ferite che potrete sopportare); si abbassano i Tiri di Salvezza (il numero minimo da ottenere per superare determinati test, vedi avvelenamento); aumenta — per i Maghi, Elfi e Chierici — il numero di magie disponibili; aumentano, per i Ladri, le percentuali di riuscita nel borseggio; e così via.
Detto ciò, tenendo conto che le regole dei giochi di ruolo sono raccolte in libri interi, mi sembra il caso di chiudere. Ma, per i più esigenti, basti sapere che sono previste spiegazioni inerenti alla durata di una torcia, alla gittata di un Orco, etc. etc.

COMMENTI

D&D è un buon gioco di ruolo, ma a mio parere soffre di vecchiaia. Le regole originali, passate attraverso vari rimaneggiamenti, sono ora di facile comprensione, ma adattate solo ad un pubblico di principianti. Il suddividere il regolamento in varie sezioni, inoltre, frustra la creatività dei Master (soprattutto per quelli alle prime armi) in quanto è essenziale possedere l'Expert per poter scrivere uno 'scenario' che preveda interni ed esterni, dato che nel Basico sono incluse solo le regole per gli ambienti chiusi. Ciò nonostante, questo è l'unico tentativo serio di adeguare il mercato italiano a quello europeo, dove i role playing hanno ormai soppiantato i board game.
In questo senso l'Editrice Giochi merita sicuramente un plauso per il suo lento ma costante impegno nel tradurre, oltre ai regolamenti, anche le decine di scenari che la TSR, in questi venti anni di attività, ha prodotto.
Non ci resta quindi che raccoglierci in preghiera dicendo: "Dacci oggi la nostra espansione quotidiana..."

ESEMPIO DI GIOCO

4 PERSONAGGI: BEAUREGARD DE LODECK (Guerriero 1° Livello), OTREBOR (Elfo 2° Livello), RUNGRYN (Nano 1° Livello), DON MITOCONDRIO (Chierico 2° Livello)
☛ REGOLAMENTO
NARRATIVO
"... il gruppo entra in una stanza attraverso una porta segreta trovata ed aperta da Otrebor. Sembra vuota..."
☛ Il Master controlla nella stanza attigua e verifica per i Mostri Erranti consultando le varie tabelle risultano 12 Goblin
Ad un tratto si apre una seconda porta segreta e due Goblin di un gruppo di otto entrano.
☛ Si controlla la sorpresa. Il gruppo realizza 2 e i Goblin 1 su un dado a sei facce. Risultato: entrambi sorpresi.
Sgranando gli occhi per la sorpresa, le due fazioni si scrutano. Otrebor avverte il proprio gruppo che in caso di bisogno lancerà

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

l'incantesimo Induzione al Sonno e mentalmente ripensa alle parole che deve pronunciare. Mitocondrio, che conosce il linguaggio dei Goblin, avanza nella stanza pronunciando parole amichevoli di saluto. Beauregard e Rungryn poggiano le mani sulle loro armi, ma aspettano di vedere cosa accade prima di estrarle.

☛ Calcolando un +1 sulle reazioni viene tirato un 4 (aggiustato a 5) su due dadi a sei facce. Non è un buon risultato.

I Goblin estraggono le armi ma non attaccano, e si limitano ad entrare tutti nella stanza. Uno di loro, particolarmente massiccio, grida: "Andate via!" e per essere più eloquente batte furiosamente la propria spada sullo scudo subito seguito dal resto del gruppo.
Nel frastuono che ne deriva, Mitocondrio li apostrofa dicendo: "Prova a cacciarci tu se ci riesci" e colorisce la propria frase con un gesto che poco si addice ad un uomo di chiesa.

☛ Viene ricontrollata la Reazione dei Goblin: 3. Attaccano. I giocatori tirano per l'Iniziativa (chi agisce per primo) e fanno 4. Il Master tira per i Goblin ed ottiene un 2. Il party (così viene definito un gruppo di personaggi giocanti) agisce.

Beauregard incrocia una freccia, Rungryn è pronto a lanciare la sua scure, Mitocondrio sta estraendo la mazza e Otrebor sta eseguendo i preparativi finali per lanciare l'incantesimo. Beauregard e Rungryn scelgono i bersagli e lanciano.

☛ I due attacchi sono a corta distanza, quindi con un bonus +1. Inoltre Beauregard ha Destrezza 13, che corrisponde ad ulteriore +1.
Vengono tirati (su un dado a venti facce) un 13 ed un 16 che, con i bonus derivanti, tenendo conto della Classe di Armatura (cioè di quanto è difficile colpirli) risultano due colpi a segno.

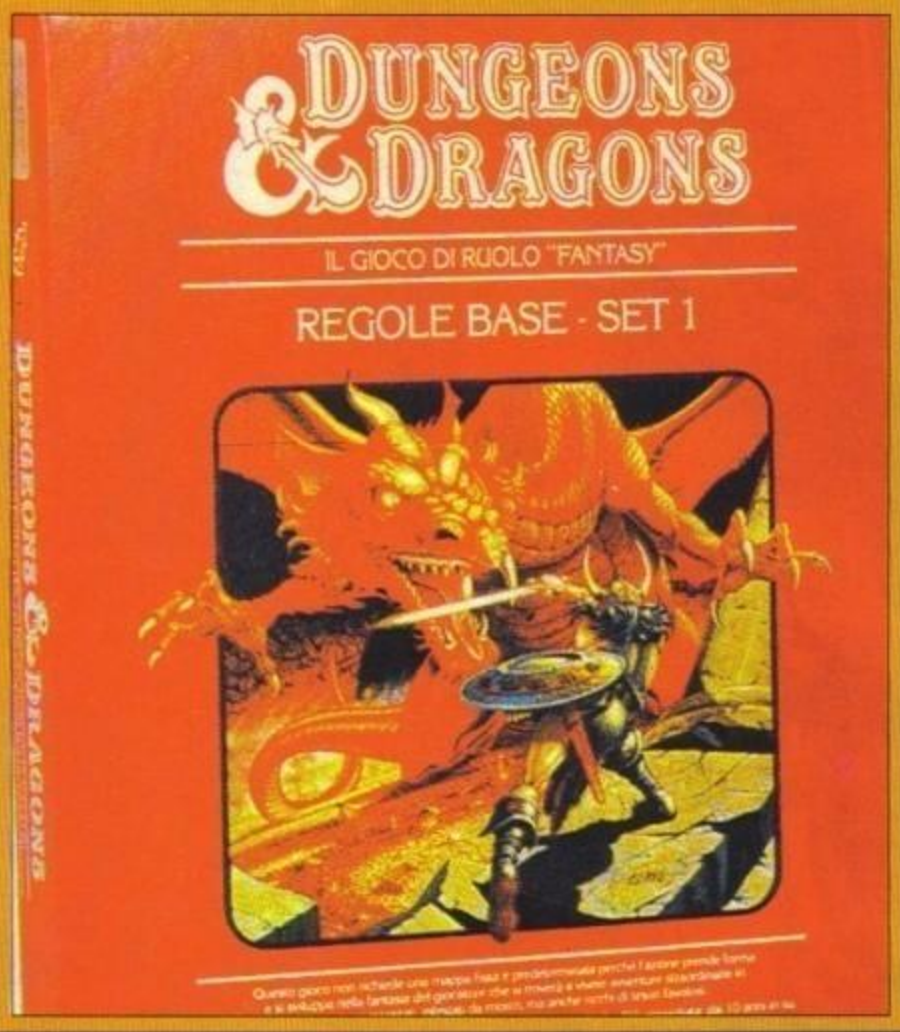
La freccia vola in aria producendo un debole sibilo e si conficca profondamente nel ventre del primo Goblin mentre dalla sua gola esce un urlo strozzato; l'ascia del Nano, roteando nella stanza, va a centrare il cranio di un secondo Goblin, aprendolo in due.

☛ Viene tirato un dado da 6 per ogni colpo andato a segno. Risultato: un 4 e un 5. Dato che il Goblin centrato dal Nano aveva 5 Punti Vita, muore. Il secondo resta invece in fin di vita, ma ugualmente pericoloso.

Otrebor, segnando nell'aria simboli misteriosi e pronunziando parole oramai sconosciute, lancia il suo Incantesimo del Sonno.

☛ Vengono lanciati due dadi da sei facce. Risultato: 13. Il che significa che i restanti Goblin, avendo solo un livello ciascuno, cadono addormentati.

Con un urlo di esultanza il party echeggia alla vittoria... Rungryn a questo punto vorrebbe tagliare la gola a tutti loro nel sonno, ma Mitocondrio, nella sua infinita misericordia, intercede, concedendo la propria parte di bottino al Nano. I Goblin vengono così perquisiti, imbavagliati e legati affinché non possano più muoversi. Spartitosi il bottino trovato addosso ai malcapitati, si procede per l'esplorazione del castello...



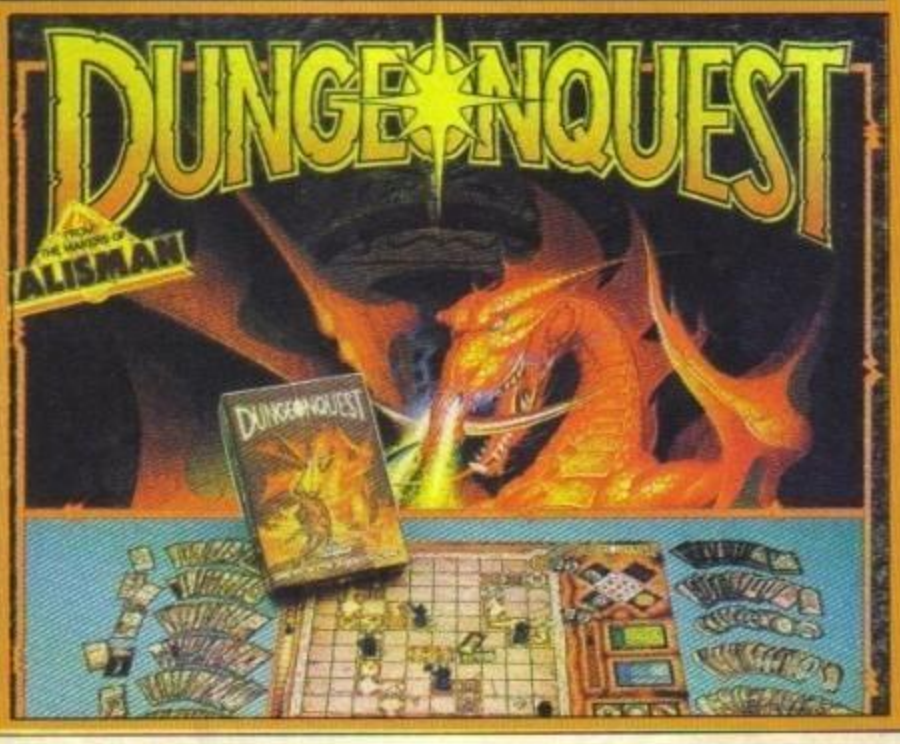
ANTICIPAZIONI

Per coloro i quali pensassero che i giochi da tavolo sono troppo semplici e i role playing troppo complessi, nel prossimo numero ho ciò che fa per voi: Talisman, un giusto equilibrio tra i due generi, e Dark Future, una via di mezzo tra gli scontri stradali e un gioco di ruolo ispirato al 'dopobomba' (vedi Interceptor)...
A proposito, la mia nuova mano bionica funziona abbastanza bene... l'unico inconveniente è che si è innamorata del frullatore...
VRRRR... CLICK.

DUNGEONQUEST

Board Game; 1-4 Giocatori - Games Workshop

"Sono trascorsi mille anni da quando il malvagio stregone T'Siran è scomparso, ma gli uomini hanno ancora paura di avventurarsi nell'oscura fortezza del Drago di Fuoco, che incombe lugubre e minacciosa dalla cima della rocca di Wyrm. Nei villaggi che sorgono all'ombra della rupe, si sussurrano leggende di favolosi tesori, disseminati nei sotterranei, e dei terrificanti mostri che li custodiscono. Gli anziani, accanto ai focolari, parlano di sinistri rumori, la cui eco attraverso nottetempo tutta la valle, quando il castello sembra animarsi di maligna vita propria.
Pochissimi avventurieri, dei molti che hanno cercato fortuna nella fortezza, hanno fatto ritorno, ma mai nessuno di loro dopo il tramonto.



La luce rossa dell'alba comincia a disperdere la foschia autunnale e quattro paia di occhi fissano la nera sagoma del maniero che si intravede appena tra la bruma.
Quattro menti ripensano ai racconti degli abitanti dei villaggi, e quattro mani stringono le impugnature di altrettanti armi: Sir Rohan, il cavaliere, con la sua scintillante armatura e lo spadone; Ulf Grimhand, il barbaro che viene dal lontano Nord con la sua enorme ascia bipenne; El-Adoran, lo scopritore dei boschi, con il suo micidiale arco e la sua spada corta; e, infine, Volrik il coraggioso, l'audace avventuriero.
Pazzi o eroi? Solo il tempo potrà dirlo."
Beh... cosa fate ancora qui? Non state già correndo a comprarne una copia? No?!? Male! Dovreste farlo! DQ ha tutti i requisiti per diventare il vostro gioco preferito: facile, divertente, adatto a tutte le età, tenero, mai grasso... ah, no, forse mi sto confondendo.

CONTENUTO

Descrivere il contenuto di questa scatola è veramente arduo. Difficilmente il materiale di un gioco è così ben curato: i disegni (paragonabili ai miglior fumetti esistenti), i colori, i materiali stessi sono ad un livello tale che mi è impossibile darvi un termine di

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

paragone. Diciamo, per semplificare, che la grafica generale — su una scala da zero a dieci — è senza dubbio dieci!
Corredano il gioco, oltre ai numerosi mazzi di carte (174 pezzi in totale) ed alle tessere per Corso (115), 4 miniature in plastica che, come per Blood Bowl, Dracula e Curse Of The Mummy's Tomb arricchiscono l'atmosfera di gioco.

LE REGOLE

Il volumetto del regolamento (tradotto!) è molto chiaro e conciso e, grazie a suoi numerosi esempi, elimina in partenza ogni dubbio che si potrebbe eventualmente creare: vengono infatti passate in rassegna tutte le varie fasi e sottofasi del gioco, e spiegato nel dettaglio l'utilizzo delle singole carte.
In pratica, si deve — partendo da una delle quattro torri — procedere fin nel cuore del castello, dove, stando attenti a non svegliare il Drago, si possono sottrarre alcuni dei suoi favolosi tesori; raggiungere la camera del tesoro non è comunque obbligatorio, in quanto il vincitore risulta essere chi, entro l'arco dei 26 Turni, cioè entro il tramonto, riesce a recuperare più oro, ed a portarlo fuori dalla Fortezza, ma, considerando che i tesori custoditi dal Drago sono i più cospicui, tutti sono chiaramente invogliati a rischiare la fortuna con lui (tenendo conto del fatto che nel sotterraneo non è inusuale incontrare trappole mortali).
Il sistema di gioco, in definitiva, si basa sulla scelta casuale di una tessera/stanza, che — disposta sul cartellone — crea man mano il labirinto percorso con tanto di vicoli ciechi, passaggi franati, bar-ratri, e così via; a questo punto, seguendo le indicazioni riportate, dovrete pescare una carta Door-Room-Trap-etc. a seconda del caso, ed affrontare, con un sistema simile a Chainsaw Warrior, i vari incontri/inconvenienti che si parano sul vostro cammino.
Basandosi sugli stereotipi dei giochi di ruolo fantasy, sono state inoltre incluse le possibilità di frugare le stanze, perquisire i cadaveri, trovare e bere pozioni magiche, saccheggiare cripte, etc. etc.
Per analoghi motivi, i quattro personaggi inclusi sono completamente diversi tra loro, costringendovi — a causa dei differenti valori in Forza-Agilità-Armatura-Fortuna-Punti Vita — a strategie di gioco completamente diverse.
Nota di merito finale è il sistema di combattimento che, sfruttando un antichissimo gioco (sasso-carta-forbice qui ribattezzati Potente Fendente-Colpo di Taglio-Balzo di Lato) permette di ricreare l'enfasi del corpo a corpo, rinunciando — una volta tanto — al fatidico tiro di dado.
Insomma, in conclusione, DQ è f-a-v-o-l-o-s-o!

COMMENTI

Sicuramente qualcuno di voi in questi mesi si sarà chiesto come mai pubblichiamo quasi sempre recensioni di giochi della Games Workshop. Ora, onde evitare spiacevoli equivoci, intendo darvi una spiegazione.
La GW, nella maggior parte di casi, compera tutti i diritti di pubblicazione delle altre testate, e li ripropone al pubblico con una nuova veste grafica, corredandoli — in alcuni casi — con materiali esclusivi; la produzione risulta quindi tra le più complete e comprende ottimi giochi di fantascienza, fantasy, medievali e sportivi delle migliori case esistenti, quali — per citarne una caso — la Chaosium.
In questo caso, ad esempio, DQ è un gioco di produzione svedese, scritto dagli stessi autori di Talisman, la cui veste originale era ben lontana da quella attuale.
In un mondo in cui la pubblicità e l'immagine sono l'anima del commercio, non è difficile capire il segreto di questo strepitoso successo. (Se alla qualità si somma la competenza non può che scaturirne un ottimo risultato).
A riprova di ciò che ho detto devo precisare che l'unica critica mossa a Dungeon Quest qualche numero fa era stata che questo doveva essere considerato un gioco in solitario per 4 persone... ma io, personalmente, non sono d'accordo, in quanto è possibile muoversi sfruttando anche i percorsi altrui. Comunque, visto e considerato che i Punti Vita dei mostri possono essere al massimo 8, e che quelli dei giocatori variano da 11 (El-Adoran con le sue 4 micidiali frecce!!) a 17 non posso che dire: "PROVA A VENIRE NELLA STANZA IN CUI MI TROVO E VEDRAI COSA TI SUCCEDE!!!"
Mi pare doveroso, in chiusura, che sono già disponibili ben due espansioni: Heroes Of DQ, che vi metterà a disposizione ben 12 avventurieri, e Catacomb, che vi consentirà di scendere nei profondi meandri del castello.
Non preoccupatevi, comunque, perché avremo modo di parlarne dettagliatamente in seguito.

ESEMPIO DI GIOCO

Partita in solitario (Non stupitevi, è contemplata anche questa possibilità!).
Personaggio: Sir Rohan.
"E' l'alba. La bruma si sta diradando, lasciando filtrare i primi deboli raggi di sole. Il terreno, fradicio di umidità notturna, cede sotto il peso della mia armatura, mentre con passo rapido e sicuro mi dirigo verso il castello, nella mia mente si affollano mille pensieri, e cercando di esorcizzare la paura mi concentro sulle leggende dei favolosi tesori.

Eccomi infine giunto. Una pesante porta in legno sbarrato segna l'entrata ad una delle quattro torri... facendo leva con la mia spada cerco di forzarla, e mentre il legno, ormai consumato dal tempo, cede, e i cardini arrugginiti si piegano, varco la soglia del castello.
Ragnatele e sporcizia regnano ovunque, e mentre mi accingo ad accendere la mia torcia, mi sembra di udire in lontananza un sinistro tintinnare metallico... di fronte a me si aprono due vie. Decido di seguire il mio istinto, e prendo quella a Nord.
☛ Pesco una Tessera-Stanza=Grata di Ferro (Portcullis).
Mentre varco il passaggio un frastuono alle mie spalle mi fa sussultare. Una pesante grata in ferro si è chiusa dietro di me. Rialzarla non appare semplice.
☛ Pesco una Carta-Stanza=Avventuriero Morto (Dead Adventurer).
Osservo la stanza in cui mi trovo. Accidenti!! In un angolo giace un corpo umano... a giudicare dal tanfo deve essere morto da parecchio tempo. Beh, tanto vale dargli un'occhiata da vicino. Chissà, magari potrebbe avere addosso qualcosa di utile...
☛ Pesco una Carta-Corpo (Corpse)=Collana (Necklace) del valore di 150 pezzi d'oro.
Centro!! Al collo porta una splendida collana: la sfilo e la ripongo nella mia bisaccia. A questo punto non mi rimane che osservare attentamente la stanza. Vi sono due uscite: una a Nord che prosegue nell'oscurità ed una ad Est che invece porta alle mura.
Decido di avanzare.
☛ Pesco una Tessera-Stanza=Normale.
Tenendo ben alta la torcia sopra di me...
☛ Pesco una Carta-Stanza=Vile Agguato (Sneak Attack)! Tiro un D12 e sottraggo la mia fortuna (LUCK). Tiro un 8-4=4. Sir Rohan perde 4 V.P. e il cono azzurro viene spostato dal valore 17 al valore 13 sulla tabella dei Punti Ferita.
Ahh!!! Con un tremendo schianto un enorme ramo nodoso viene scagliato contro di me. Accuso il colpo e mi domando se vale la pena Attaccare o Fuggire. L'onta dev'essere lavata. Sguaino quindi il mio spadone e carico il Troll delle Montagne.
☛ Pesco una Carta-Mostro (Monster) e verifico la sua reazione in base al fatto che ho attaccato=Fuga (FLEE).
Il mostro, terrorizzato dalla mia reazione, se la dà a gambe, attraversando la porta a Nord che si richiude alle sue spalle con un sinistro clangore. Cosa mi aspetterà oltre quella porta?

Massimo Torriani

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

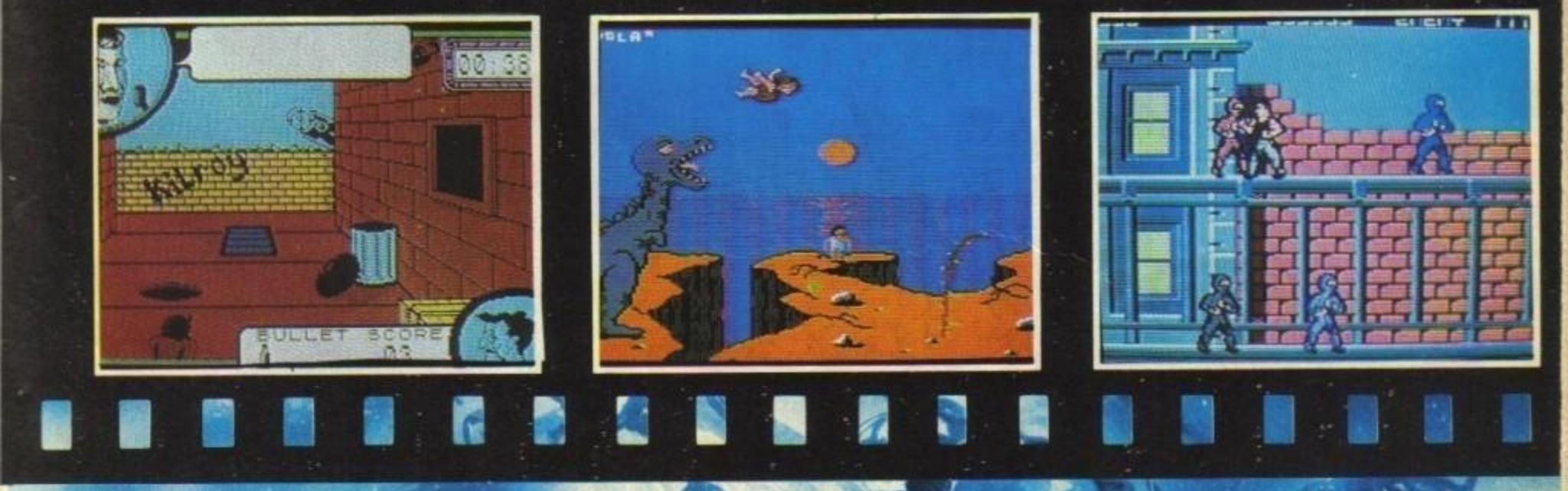
DOVE: LE RECENSIONI, I TRUCCHI, LE NOTIZIE A 8-BIT???

...ma su

CLAP!

naturalmente!!!

DAL 1° GENNAIO IN TUTTE LE EDICOLE!



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROBOCOP™

Il nostro Stuart Wynne è tanto appassionato di cyberpunks che non ha potuto trattenersi dal dare un'occhiata allo studio di Paul Verhoeven sull'ultraviolenza in un futuro non troppo distante. Ma non solo il film, ma il libro, il gioco, il video...

Robocop ha cominciato ad esistere come film, ma ben presto è diventato una vera e propria industria. Il seguito del film è già stato scritto, c'è un libro tratto dal film e la versione in videocassetta è stata pubblicata da poco. Presto arriverà anche il videogioco della Ocean: è possibile scoprire non solo quando finirà questa robomania, ma anche da dove è cominciata?

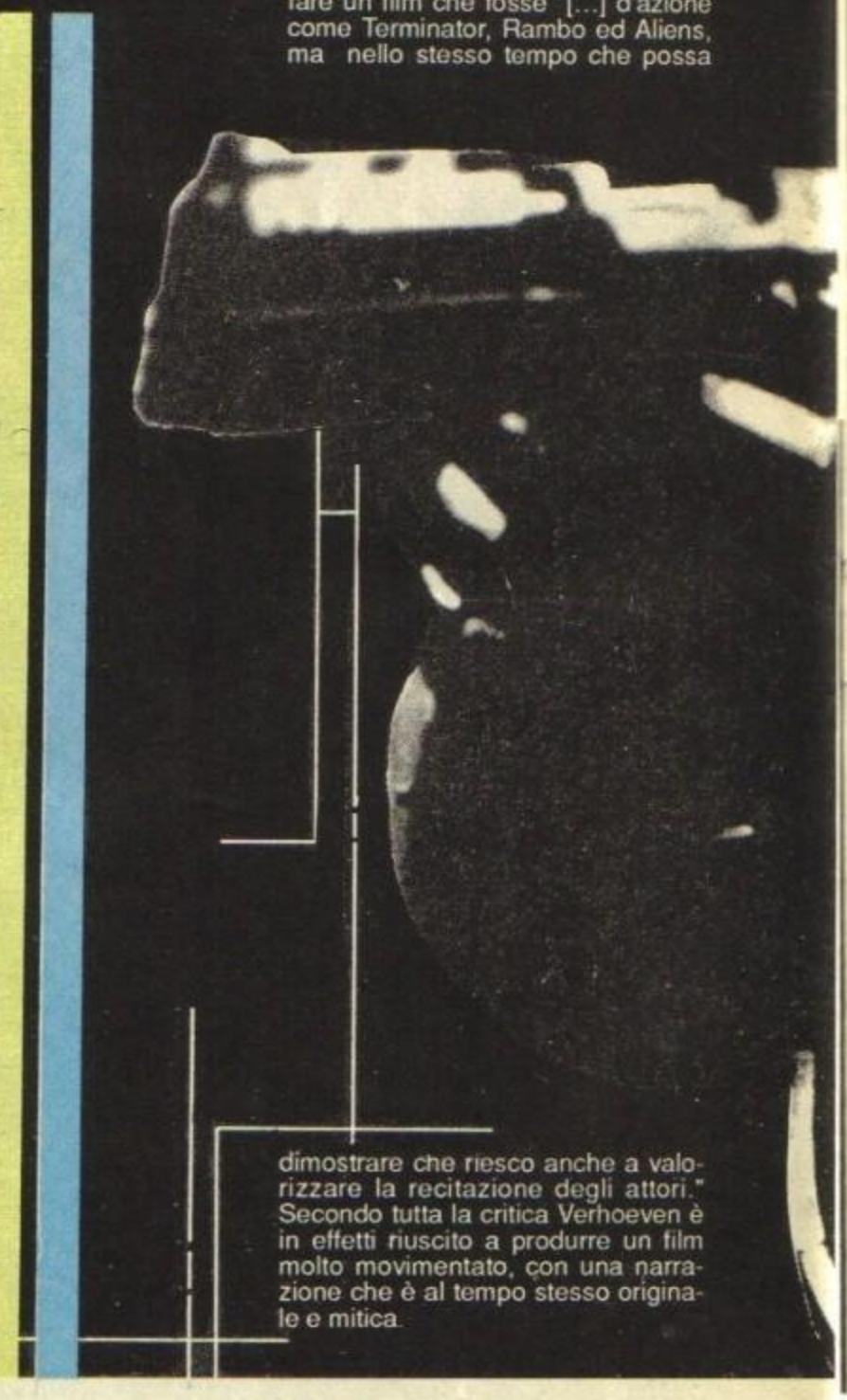
IL FILM

Le origini di Robocop sono, come molte altre produzioni di Hollywood, da trovarsi in un pranzo d'affari fra un giovane direttore di studio ed un genio incompreso della cinematografia. Il genio in questione era Michael Miner, il cui film artistico di 45 minuti aveva completamente affascinato il direttore della Universal Edward Neumeier. Il loro primo incontro era stato, in maniera piuttosto appropriata, sul set di un film cyberpunk - un video rock che Miner stava girando qualche tempo prima. Quando Miner introdusse questo video basato sui robot nella conversazione Neumeier collegò la sua idea ad un "mondo alla Blade Runner", dove un 'poliziotto robot' sviluppava una sua propria intelligenza. L'idea interessò Miner e nacque così una società di sceneggiatori specializzata nel lavorare a notte fonda e durante i fine settimana (una specie di redazione di TGM, insomma; NdD).
Il rapporto fra i due era perfetto, e questo fu evidente dalla qualità delle sceneggiature che alla fine iniziarono a circolare fra i loro amici. Quello che però interessò in maniera particolare Jon Davison, il produttore di 'L'aereo più pazzo del mondo', e che gli fece decidere di proporre la sceneggiatura alla Orion fu il suo humour.
Miner e Neumeier si misero a lavorare ad una seconda versione della sceneggiatura, aiutati da Davison che li obbligava a vedere film come Mad Max o la serie dell'ispettore Callaghan — il tipo di film che hanno ispirato lo stile definitivo di Robocop. La Orion apprezzò particolarmente questa seconda versione, e Neumeier diventò il coproduttore di un progetto da 13 milioni di dollari.
Come regista Michael Miner aveva però pochissima esperienza, per cui gli fu offerto il compito di dirigere la seconda unità di ripresa. Miner rifiutò e si presentò alla Empire, dove completò la sceneggiatura di 'Arma Letale' occupandosi poi anche della regia.
Alla Orion passarono sei mesi alla ricerca di un abile regista, ma quando finalmente decisero per Paul Verhoeven lui rifiutò persino di leggere la sceneggiatura. Conosciuto per la sua serietà, il regista olandese responsabile de 'Il Quarto Uomo' e 'Soldier Of Orange' aveva cercato di introdursi nel mondo del cinema americano, ma il suo film più recente - il controverso 'Flesh and Blood' - era stato un fiasco completo. Quando la Orion riuscì a spiegargli che il film era molto meglio del suo stesso titolo Verhoeven si decise finalmente a leggere la sceneggiatura ed accettò di dirigerlo - ma alla condizione che il film fosse più realistico. Una terza sceneggiatura che enfatizzava questo lato serio ebbe quindi inizio, ma dopo 90 pagine Verhoeven si rese conto che non poteva funzionare e tornò al progetto precedente.

Se solo avessi un cuore

Una volta che la sceneggiatura fu definita, divenne possibile mettere insieme una troupe. I membri chiave sarebbero stati l'attore protagonista Peter Weller ('Buckaroo Banzai') ed il mago degli effetti speciali Rob Bottin ('Legend'), che avrebbe alla fine lavorato a stretto contatto con Verhoeven diversi mesi per produrre la fantastica corazza del Robocop.
Lo stile del costume è stato influenzato evidentemente dai supereroi dei fumetti, con il film stesso che è riuscito ad assomigliare alla fine ad una versione su celluloide di un fumettone per adulti. Un problema sorse a causa del budget previsto per gli effetti speciali, appena sufficiente a finanziare la costruzione di due costumi "robocop" e del meraviglioso robot a passo uno ED 209. Automobili futuristiche che dovevano ricordare il mondo cyberpunk di Blade Runner furono escluse quando i direttori alla produzione scoppiarono a ridere nel vederle. Dal momento che il produttore non aveva fornito abbastanza denaro per preparare dei set adeguati, le auto erano totalmente fuori posto.
La ragione per cui il pubblico accetta il robot ED 209 ed il superfuturistico Robocop in uno stesso ambiente deriva molto dall'humour nero da fumetto che da a tutto il film una caratteristica quasi da sogno. Certamente le platee americane ed inglesi non lo avranno notato, ma questa è la ragione per cui è già in cantiere un secondo capitolo della storia. Da come stanno le cose, il secondo film avrà quasi sicuramente ancora Weller, ma non Verhoeven.
Nonostante la sua assenza dal set di Robocop II, il regista olandese è molto soddisfatto dei risultati ottenuti dal suo film. La sua intenzione era di fare un film che fosse "[...] d'azione come Terminator, Rambo ed Aliens, ma nello stesso tempo che possa dimostrare che riesco anche a valorizzare la recitazione degli attori." Secondo tutta la critica Verhoeven è in effetti riuscito a produrre un film molto movimentato, con una narrazione che è al tempo stesso originale e mitica.

"Il cuore di tutto il film è una storia morale, la quale parla di un uomo che viene trasformato in una macchina"



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

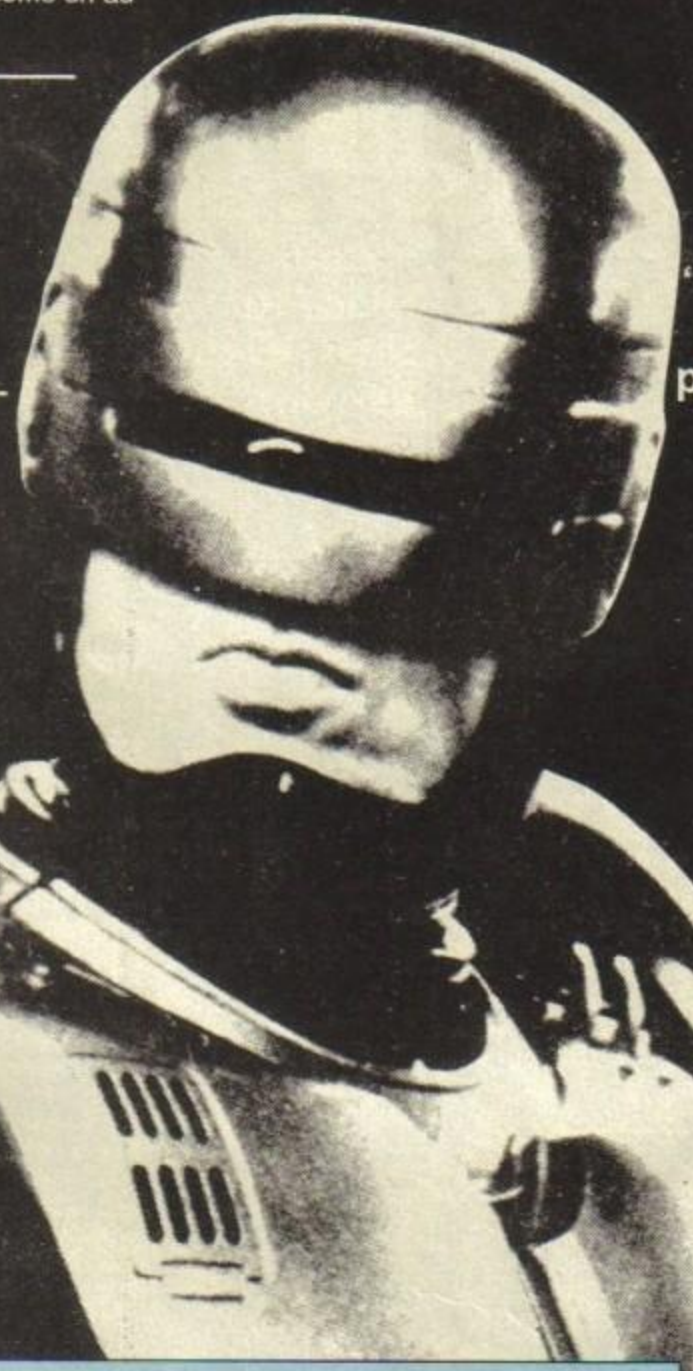
Storia morale

In breve la storia parla di un futuro quasi completamente privatizzato nel quale la OmniConsumer Corporation è diventata responsabile delle forniture alla polizia della Vecchia Detroit. Provocando l'uccisione (per mezzo di un criminale/killer segretamente assoldato) di poliziotti umani, la OCP spera di rendere accettabile il suo nuovo ED 209, un killer robotizzato da quattro tonnellate con scopi di polizia. Gli istinti omicidi dell'ED 209 forzano l'OCP a dare il via ad un progetto più economico — Robocop, appunto. Questo è sostanzialmente costituito da un poliziotto quasi-morto in un corpo robotizzato, che permette agli istinti del primo di guidare l'hardware preprogrammato. Il poliziotto Murphy ha la sfortuna di diventare parte del prototipo.

L'OCP vede il Robocop come un automa che può essere spento od acceso a volontà, ma dopo un certo tempo i ricordi di Murphy cominciano a riaffiorare. Come in Blade Runner, i ricordi servono ad umanizzare i personaggi. Comunque siano le cose, durante il film non viene mai chiarito se sia il robot ad essere semplicemente diventato più umano o la memoria-coscienza di Murphy ad essere effettivamente risorta. Peter Weller ha detto: "Il cuore di tutto il film è una storia morale, la quale parla di un uomo che viene trasformato in una macchina per poi riacquistare la sua umanità. E' simile a 'La Bella e La Bestia', o l'Uomo di Latta de 'Il Mago di Oz'".

Su tutto questo c'è uno sguardo ironico e satirico alla società occidentale attraverso il prisma scuro della filosofia cyberpunk di un futuro tanto tetro quanto probabile. Come in Max Headroom la maggior parte di questi commenti ironici vengono sotto forma di brevi commenti televisivi, quasi a livello di Blipvert. Un missile intercontinentale viene lanciato per errore, ucciden lo due ex presidenti in California, cuori meccanici vengono offerti in liquidazione, la guerra civile impazza nel Nord Africa con una bomba termonucleare francese pronta a concluderla.

La parte più controversa del film, comunque, è costituita dall'Ultraviolenza che è stata pesantemente tagliata nelle versioni americane del film. In parte questa può essere giustificata dalle sezioni chiaramente tratte da fumetti presenti nella pellicola. In realtà, tuttavia, bisogna riconoscere che Verhoeven, che è cresciuto in Olanda durante la Seconda Guerra Mondiale, quando i cadaveri massacrati affollavano le strade, e probabilmente ha un diverso concetto di quel che è accettabile o meno in questo campo. Eccetto queste piccole falle (E chi ha detto che sono falle? A me piacciono!, NdT), Robocop presenta un ottimo film con alcuni interessanti spunti per delle belle discussioni sociali.



"Paul Verhoeven rifiutò persino di leggere la sceneggiatura"

Subumano

Una critica più seria agli elementi più controversi del film. Tutti i nemici, per esempio, sono rappresentati come subumani - una razza del tutto diversa. Questa è una tendenza che si sta diffondendo in molti film e telefilm americani, e che assume un aspetto preoccupante se messa insieme al vigilantismo di Robocop. Certi criminali che potrebbero essere tranquillamente arrestati vengono invece uccisi, un elemento che è stato chiaramente ostentato per tutta la durata del film.

Alcuni elementi che sono stati scartati dal film potevano altresì dare degli spunti interessanti: la macchina utilizzata dal Robocop, ad esempio, od i numerosi riferimenti a colonie extraterrestri. Nella sceneggiatura originale c'erano anche degli elementi di una love story fra Robocop e la sua partner femminile, Lewis.

IL GIOCO

La Ocean di Manchester è una delle più anziane software house sul mercato. Nel suo primo periodo di vita la sua figura veniva oscurata dall'ombra delle altre compagnie, come ad esempio la Imagine di Liverpool, i cui prodotti altamente spettacolari venivano accompagnati dallo stile di vita altrettanto spettacolare dei suoi dipendenti. Tuttavia, la Ocean continuò a produrre giochini come Hunchback che vendevano ugualmente bene, nonostante le recensioni. La fine di questa storia è ormai diventata una specie di favola dell'industria del software: la Imagine fallì clamorosamente, mentre la "piccola" Ocean diventò lentamente la più importante software house del mondo (beh, del mondo dei giochi!).

Una parte fondamentale del suo successo è stata la pubblicità, basata soprattutto sul lavoro dell'artista Bob Wakelin. Quando cominciò la tendenza alle conversioni ed agli spin-off, la Ocean si mosse immediatamente diventando una delle principali forze nell'acquisto dei diritti su serie televisive e film di tutti i generi, per non parlare dei coin op.

Per qualche tempo molta gente pensò che la Ocean stava mettendo troppa enfasi sui tie-in, e non abbastanza sulla struttura del gioco stesso. Un esempio che tutti conosciamo è stato Knight Rider (Supercar), la cui campagna pubblicitaria cominciò un anno prima dell'uscita effettiva del gioco, il quale si rivelò peraltro mediocre. Storie come questa sono molto meno comuni da qualche tempo a questa parte. Platoon in particolare è stato considerato da tutti un ottimo gioco indipendentemente dal suo titolo, nonostante mantenesse molto dello spirito del film sul quale era basato. I fans di Robocop naturalmente stanno incrociando le dita sperando che la Ocean faccia un simile lavoro anche su questo spin-off.

Il gioco dovrebbe essere pubblicato verso la fine di questo mese, ma al momento in cui scriviamo tutto quel che abbiamo visto è stato un demo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

giocabile sullo Spectrum e qualche foto. Per quanto si può dire su queste fragili basi, sembra che la Ocean stia proprio per replicare il successo di Platoon. Per scoprire qualcosa di più, sono andato a parlare con il capo supremo delle PR Ocean, Gary Bracey.

Parla la Ocean

Prima di tutto gli ho chiesto se avesse incontrato delle difficoltà nell'acquisire i diritti di Robocop.
"Per un titolo con un simile fascino di solito ci si trova a fare delle vere e proprie aste con le altre software house. Fortunatamente, alla luce dei nostri passati successi accade sempre più spesso che siano le stesse case produttrici dei film a venirci a cercare. Anche se non funziona sempre così, è comunque un bel risultato vedere la montagna che va da Maometto!"
La Ocean ha potuto visionare il film prima di comprarne i diritti?
"Sì, in realtà abbiamo addirittura letto la sceneggiatura prima che se ne iniziasse la lavorazione. Quando abbiamo visto il prodotto finito siamo stati molto soddisfatti. A volte qualcuno scrive un film che, nella tua mente, vedi già trasformato in un videogame su pellicola. Questo è stato proprio uno di quei film, e per questo siamo stati molto felici di averne ottenuto i dintti di conversione".
Quanta accuratezza cercate di mettere nelle vostre versioni digitali di film?
"Noi naturalmente cerchiamo di rendere ogni nostro gioco il più vicino possibile alla versione su pellicola. Mettiamo molta attenzione nel selezionare gli elementi dei film che possono diventare buone sezioni di gioco. Robocop è stato un caso un po' particolare, comunque, perché la Data East sta producendo in contemporanea con noi una versione da bar del gioco. Abbiamo preso qualche buon suggerimento da quel gioco, ma non era ancora finito quando abbiamo iniziato a produrre la nostra versione quattro o cinque mesi fa. Per questo abbiamo deciso di prendere elementi del coin op solo dove fosse appropriato, senza legarci troppo ad esso. Robocop sarà in definitiva un gioco diviso in varie sezioni prese dal film, messe insieme in un racconto coerente."
Come decidete la struttura del gioco? Ci sono dei designer specialisti?
"In breve, per determinare la struttura esatta del gioco riuniamo tutti i programmatori e gli artisti che ci lavoreranno sopra e diamo loro una sceneggiatura molto approssimativa basata sugli elementi chiave del film. La cosa si trasforma in una sceneggiatura definitiva che viene comunque migliorata durante la produzione del gioco. Vengono fatti continui controlli ed ogni giorno ci sono suggerimenti di modifiche."
Vi eravate resi ben conto del fenomeno dei cyberpunks quando avete preso i diritti di Robocop?
"Qui alla Ocean ci piace pensare che siamo aggiornati su tutte le tendenze del mercato, per cui sapevamo bene come sarebbe stato il mercato nel periodo di pubblicazione del nostro Robocop. Per essere onesti, comunque, ti dirò che avremmo preso i diritti del film indipendentemente da ogni moda, perché si adatta troppo bene ad essere convertito."

"Come in Blade Runner, i ricordi servono ad umanizzare"

Programmare Robocop

La programmazione delle versioni a 16 bit del gioco è iniziata, ma come vi abbiamo detto per ora abbiamo potuto vedere solo un demo della versione per Spectrum e delle immagini di varie altre versioni. Il primo era particolarmente impressionante, e l'animazione del Robocop stesso era una delle migliori sequenze che io abbia mai visto.
Il primo quadro del gioco presenta Robocop che si esercita al poligono di tiro colpendo bersagli che vengono poi convertiti in proiettili da utilizzare durante la sua prima notte di pattuglia. Il quadro chiamato Patrol One è una sezione a scrolling orizzontale dove Robocop spara a tutti i cattivoni della situazione. Dopo questa sezione il gioco cambia a mostrare una sequenza nella quale il Robocop deve colpire uno stupratore senza fare del male alla sua vittima (se avete visto il film sapete di cosa stiamo parlando). Nella Patrol Two la situazione è simile alla prima, ma si conclude con un duello contro Emil alla stazione di rifornimento.
Il quadro successivo comporta una sezione di riconoscimento fotografico che serve per dare al Robocop informazioni sui suoi nemici. Dopo questo la scena si sposta alla fabbrica di droga, uno shoot'em up multidirezionale in cui Robocop ha solo una quantità limitata di proiettili. Se il Robocop riesce a superare anche questo quadro deve sconfiggere il grosso ED 209 a pugni!
Nel quadro successivo Robocop scappa dalla torre dell'OCP per raggiungere e distruggere Clarence nella discarica. Il gioco si conclude finalmente negli uffici dell'OCP, dove Robocop deve salvare il presidente. Come sa chiunque abbia visto il film, il programma segue molto da vicino la trama del film. Se il prodotto definitivo sarà buono come sembra, il suo successo sarà incredibile.

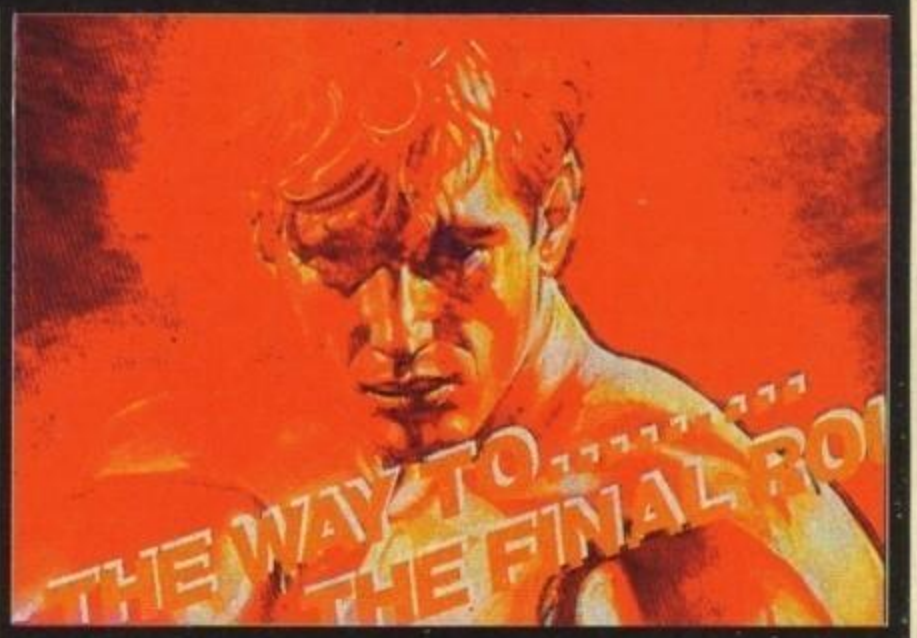
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MEGASPECIAL DI TGM SUI GIOCHI DEL FUTURO

Con le ditte che stanno per sfornare le novità del 1989, il nostro Robin Hogg dà un'occhiata a *Cobra Command*, *The Deep* e la recente fiera giapponese del Jamma Show, in cui vengono annunciate le novità dell'anno a venire.



Evidentemente la capitale del mondo dei coin op, Tokyo ha recentemente ospitato la **JAMMA/JAPEA**, la fiera delle macchine da bar in cui le principali ditte nipponiche presentano le novità per l'anno a venire.Rinvigorita dal recente successo di *Operation Wolf* e *Continental Circus*, la **Taito** ha presentato un numero impressionante di novità, che dovrebbero arrivare qui da noi più o meno per il periodo in cui leggerete quest'articolo.*Chase HQ*, un gioco di guida simile ad *Out Run*, sembra essere uno dei migliori. Ambientato nelle strade di New York, il gioco vi mette nei panni di un poliziotto in borghese impegnato ad inseguire ed arrestare criminali usando l'enorme potenza della sua fuoriserie. La grafica ed il sonoro sono stupendi, e la difficoltà progressiva delle missioni è una garanzia di longevità.La simulazione sportiva *Record Breaker* era una dimostrazione di come i giochi sportivi non muoiano mai, ed un altro esempio di longevità era rappresentato dalla versione migliorata del simulatore di jet *Top Landing*, questa volta intitolato *Midnight Landing*. Come faccia la Taito a pensare che questi simulatori quasi professionali abbiano un mercato è un mistero, ma bisogna riconoscere che la grafica ed il realismo sono a livelli decisamente altissimi.Altri due giochi imminenti sono *Syvalion* e *Truxion*. Il primo è uno shoot'em up spaziale a scorrimento orizzontale, il cui personaggio principale è una salamandra dorata, mentre il secondo mantiene viva la tendenza a fabbricare shoot'em up verticali.*The New Zealand Story* (che abbiamo già visto anche in Italia) è un gioco eccessivamente "carino" con un uccello kiwi che vaga per una Nuova Zelanda da cartone animato (Oddio, questo mi ricorda qualcosa!) tirando frecce ai cattivi e liberando gli amici da una grande e cattivissima balena di cristallo. Si tratta di puro e semplice divertimento, ma forse è TROPPO carino per diventare un gioco di successo.La Sega non ha presentato niente di terribilmente eclatante, ma nei suoi stand non mancavano le novità. Tanto per cominciare, avevamo *Power Drift*, che è una variante di *Out Run* con dei fuoristrada come protagonisti ed un gran numero di piste selezionabili; una delle cose più strane che ci sia mai capitato di vedere era poi *The Sega Super Circuit*, che assomiglia ad un'enorme pista di automobiline telecomandate che sembra non avere mai fine. Qui i giocatori guidano degli automodelli utilizzando delle telecamere presenti su ogni auto per vedere dove stanno andando. Sicuramente divertente da vedere, pensiamo che sia semplicemente troppo grosso e costoso per avere successo in una sala giochi nostrana.In una categoria minore, la Sega presentava *Scramble Spirits*, uno shoot'em up fra aeroplani decisamente superbo che continua dove finiva *Sonic Boom*, poi *Passing Shot*, un tennis con schermo in verticale, ed un carinissimo gioco per due giocatori intitolato *Dynamite* in cui due papere corrono in giro per lo schermo in una città da cartone animato.La Konami presentava il suo seguito al gioco di guida *WEC Le Mans* intitolato *Hot Chase*, ed uno shoot'em up che va sotto il nome di *Thundercross*. Venivano poi mostrati *The Final Round*, concepito per fare concorrenza a *Heavyweight Champ* della Sega, che porta la boxe ad un livello di realismo mai raggiunto prima d'ora. Complessivamente una delusione, e la prova evidente che la Konami preferisce restare nel gruppo piuttosto che guidarlo. La **SNK**, che ha prodotto più di un ottimo gioco di guerra, continua sulla sua strada con *P.O.W.*, un coin op di guerriglia ultratecnologica, e *Sky Soldiers*, uno shoot'em up a scrolling verticale sulla falsariga del vecchio *Time Pilot*. Entrambi i giochi sono già in Italia, e fareste bene

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

a provarli, perché non sono niente male! La **Namco**, produttrice di alcuni fra i migliori coin op degli ultimi tempi, aveva un incredibile simulatore di elicottero sullo stile di *Thunder Blade* intitolato *Metal Hawk*. Con un armamento simile a quello del mezzo della Sega, solo guardare il mobile vi impressionerà. Il fallimento chiamato *Final Lap*, che ricorderete con i suoi otto posti di guida affiancati, è stato trasformato in una versione da giocare in piedi e per due giocatori, perdendo molto poco nel cambiamento. Altri giochi della Namco erano *Ordyne*, *Splatter House* e *Mirai Ninja*. La **Capcom**, autrice di alcuni dei migliori giochi "standard" dei tempi passati, ha iniziato a sfruttare nuove tecnologie che hanno reso possibile la realizzazione di *Falcon*, un gioco con una grafica incredibile con un personaggio che mostra una notevole inclinazione alle acrobazie mentre combatte con ogni sorta di cattivi. *Ghosts'n'Ghouls*, il seguito di *Ghosts'n'Goblins* da noi annunciato tanto tempo fa, era finalmente completo ed era mostrato nella gloria di uno schermo da 26 pollici, e presentava tante di quelle innovazioni da obbligarci a parlarne in uno special che sarà pubblicato al più presto. Alla **Data East** il protagonista principale era senz'altro l'ormai completato *Robocop*, che oltre ad avere poco a che fare con la versione per computer sembra veramente eccezionale. L'ultimo coin op presentato era poi *Battle Ranger* (conosciuto come *Bloody Wolf* in Giappone) che proseguiva il filone apocalittico dell'Ultraviolenza militare alla *Rambo*.

COBRA COMMAND

Data East

Mentre tutti noi aspettiamo l'arrivo di *Robocop*, la Data East ci addolcisce l'attesa con questo shoot'em up piuttosto blando. Dotato di scrolling orizzontale, *Cobra Command* (E con questo sono tre i giochi ad avere questo titolo...) ci mette alla guida di un elicottero ad armamento progressivo con il quale dovremmo distruggere un'intera forza aerea e qualche base militare. Carri armati, jet, cannoni antiaerei ed altre potentissime fonti di distruzione volano incontro al nostro mezzo col chiaro intento di eliminarlo. Fortunatamente si possono raccogliere delle armi extra con le quali raddoppiare la potenza di fuoco, trasformare le nostre mitragliatrici in laser, equipaggiare l'elicottero com megabombe ed altro. Tutto piuttosto standard, ma giocabile sopra ogni standard. Il livello di difficoltà è calibrato benissimo, dando al giocatore qualche livello per impratichirsi e richiedendo poi una vera abilità per completare la missione, che comprende caverne sotterranee ed enormi navi-madre. Sotto un sacco di aspetti - particolarmente quelli grafici - Cobra Command assomiglia moltissimo a *P-47 Freedom Fighter* ed ha anche una struttura di gioco simile al coin op della Jaleco. C'è troppo poco per farlo riconoscere nella folla, ma dovrebbe essere un'ottima conversione quando qualcuno se ne occuperà.

▼ Cobra Command: *uno scenario abbastanza privo di originalità...*

THE DEEP

Woodplace

La US Gold ha acquistato i diritti di questo gioco e questo è già abbastanza indicativo. Sfortunatamente, oltre ad una grafica superiore alla norma ed una struttura semplice e coinvolgente, questo semplice giochino di bombardamento non rimarrà molto nella storia. Ambientato in alto mare, una o due navi galleggiano sulla superficie dell'acqua a scrolling orizzontale. La barche sono armate con cariche di profondità con cui distruggere la fauna sottomarina ed i sottomarini vaganti. Siluri teleguidati, missili Polaris, mine e strani vascelli simili al vecchio Stingray vanno tutti evitati o distrutti. Delle capsule bonus che risalgono in superficie aumentano la velocità delle barche, forniscono scudi temporanei od altre normali particolarità in stile marinaresco. Le cariche di profondità impiegano il loro tempo a cadere, così è necessario pianificare il bombardamento utilizzando la mappa radar, ed i sottomarini a differenti profondità danno differenti problemi. *The Deep* è divertente per un paio di partite, anche se la sua eccessiva semplicità e ripetitività fanno svanire presto il divertimento. Decisamente un gioco che avrà più fortuna sugli home computer che non nei bar.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PIRATI

Che lo chiamiate "**crimine**" o "**ragazzata**", la pirateria del software opera in un mondo segreto di nomi in codice, contatti internazionali ed imprese spettacolari. Il nostro Barnaby Page si informa meglio andando ad intervistare i pirati stessi.

E' stato sempre così facile." Come la maggior parte dei pirati, sia professionisti che amatoriali, il diciassettenne Alan aveva ben poco rispetto per le software house che tentavano di fermare chi copiava e rivendeva giochi sotto forma di 'versioni illegali'. Del resto, queste case di software non erano mai riuscite ad impedire che lui e la sua banda di tre ragazzi di una città del West Midland riuscisse a gestire qualcosa come 500 giochi all'anno.

Questa immagine popolare di 'pirateria hobbystica' è piuttosto innocente: dei giovani studenti che comprano ognuno un diverso gioco dello Spectrum, ne fanno qualche copia e lo scambiano con gli amici.

Eppure, dopo avere esaminato per qualche mese la situazione della pirateria in Italia (che è molto meno diffusa che qui da noi, NdT), abbiamo scoperto che la realtà è su di una scala ben diversa - una scala che il coordinatore della Federazione Contro il Furto del Software (FAST) Bob Hay stima nell'ordine dei sette milioni e mezzo di sterline all'anno solo per quanto riguarda i giochi.

La maggior parte dei pirati opera in gruppi dai nomi altisonanti: The Kent Team, PCB, Divisional Distribution. Nonostante ogni gruppo sia spesso formato da non più di tre o quattro membri, tutti abitanti nella stessa zona, la loro influenza è enorme - spesso sin nell'Europa continentale, dove pirati danesi, tedeschi, belgi ed olandesi si scambiano copie tramite la posta e commerciano coi loro colleghi inglesi.

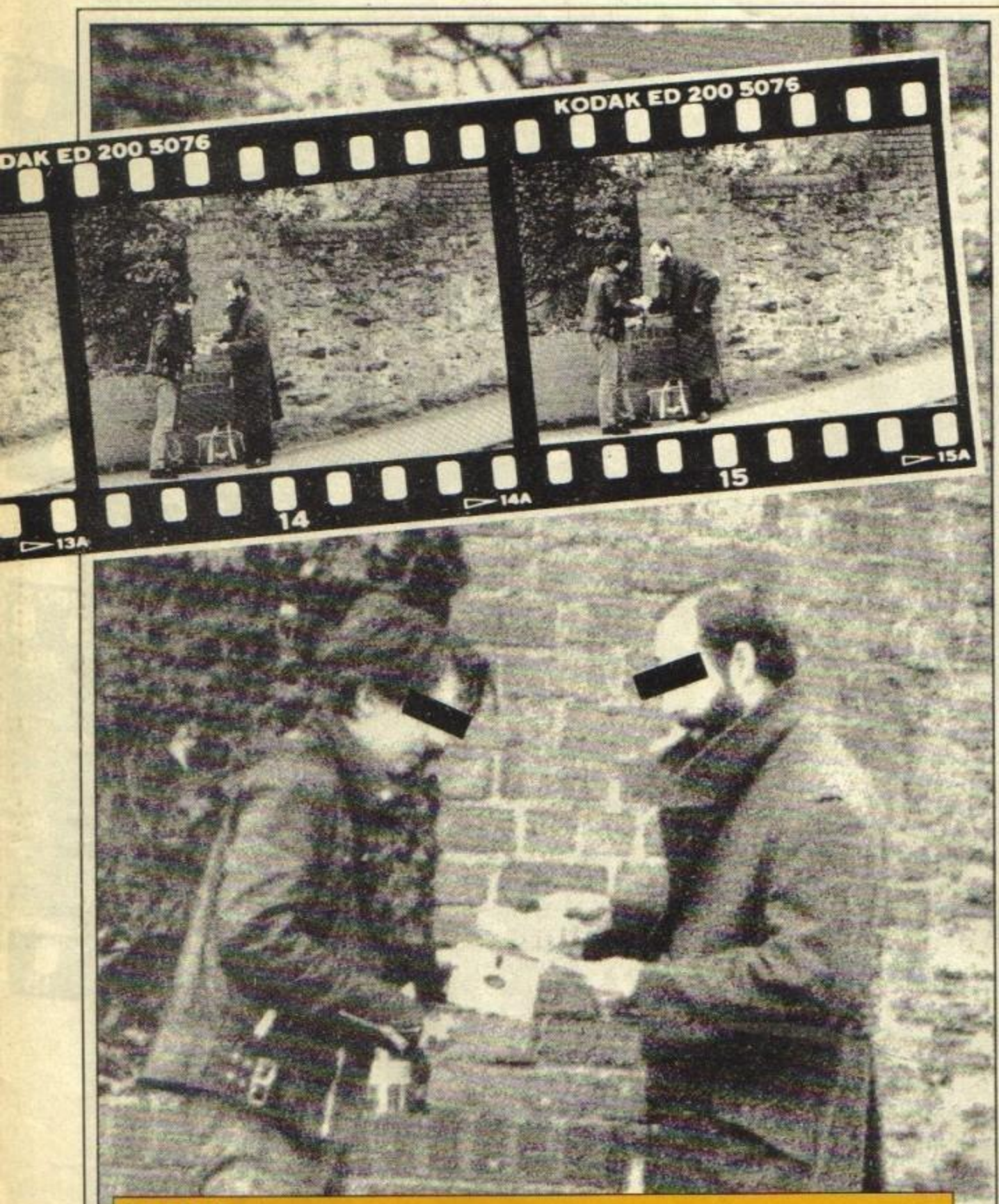
Ma si tratta solo di scambi? In effetti - anche se spesso i giochi piratati vengono venduti per una o tre sterline (rispettivamente su cassetta e su disco), il pirata medio e part-time non vende la sua roba. Dopo pochi anni nel mercato può finire per avere 2000 titoli di software illegale, di solito ad 8 bit a causa della difficoltà di copia del software a 16 bit (anche se noi conosciamo persone che senza impegnarsi e senza frequentare pirati hanno ammassato in quattro anni tremila titoli e quattrocento dischetti quasi senza spendere un soldo! NdT).

Questo sistema di scambio crea non pochi problemi ai tutori dell'ordine: come dice Hay, "Il problema è che non ci sono leggi adeguate. Non penso che esistano normative atte a frenare questo genere di attività". Hay aggiunge inoltre che il Copyright Act del 1956 non menziona la distribuzione di copie illegali senza guadagno, ed il seguente Copyright Designs And Patents Act nemmeno. "E' una situazione molto grigia.".

Grigia da questa parte del corto braccio della legge, forse, ma molti pirati amatoriali vedono la situazione in bianco e nero. Robert, un membro inglese di 17 anni di un gruppo basato in Olanda, insiste nel dire che "non ci guadagnamo nulla - semmai paghiamo noi dei soldi. Noi non vendiamo giochi, e pensiamo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



che gente di quel genere andrebbe messa in galera.".
Anche Frank, un elettricista di 40 anni di una grande città portuale del sud, potrà non essere il pirata tipico ma parla per molti di essi quando dice che "fra di noi non ci chiamiamo pirati, perché non lo facciamo per soldi.".
"La gente ti offre di comprare software ed io non lo farei mai. Non ne venderei nemmeno, perché il concetto è lo stesso.".
"Un altro argomento di discussione" continua "è che se spendi 20 sterline per un gioco hai tutti i diritti di fartene una copia di backup.".
Questo purtroppo non è il modo in cui vanno le cose in gran Bretagna (a meno che le case stesse non lo decidano) - ed in molti casi, molti giochi pirata sono copie di copie di copie... Robert, per esempio, fa tre copie di ogni gioco per Commodore 64, le manda ad altri pirati nel West Midland, a Londra ed in Olanda, "E poi loro li copiano, e li copiano, e li ricopiano ancora.". Il problema si diffonde a livello internazionale. E nessuno lo può fermare.

Emozioni a buon mercato

Chiunque giochi con un home computer avrà incontrato alcune delle tecniche che le software house adottano per prevenire la pirateria, le quali vanno da un codice di difficile comprensione alla tecnica della Rainbird che vi richiede una parola tratta da un vero e proprio romanzo

Gente senza morale?

Come praticamente ogni rivista nel mondo dei giochi, la redazione di TGM persegue una politica decisamente antipirata (questa affermazione darà sicuramente il via a qualche polemica; NdD). Il nostro editore inglese Roger Kean dice: "E' pura disonestà, e non c'è dubbio che per quanto riguarda i giochi più famosi ne danneggi le vendite.".
Eppure, la semplice equazione "Giochi piratati = Soldi perduti" non regge. Ci spiega il pirata Robert: "Noi compriamo i giochi... c'è tutta quella gente che dice che la pirateria danneggia l'industria, ma in realtà ogni pirata compra software originale."
Bob Hay, il boss della FAST conferma: "Sino a quando tre ragazzi fanno una colletta per comprare un gioco da piratare non si può parlare di vendite compromesse."
In altre parole, essi non avrebbero comunque comprato il gioco in questione, per cui la software house non perde nulla se un paio di amici se lo passano copiandolo.
Tuttavia, Hay ci tiene a precisare che "il software economico [quello da 5.000 a 7.500 lire, qui in Italia] viene ugualmente scopiazzato" — e difficilmente si tratta di gente che lo fa per problemi economici.
E forse il vero danno viene inferto non alle software house ma agli altri consumatori. Ogni anno, i produttori del software devono recuperare miliardi perduti grazie alla pirateria — e ne paghiamo le conseguenze attraverso l'aumento dei prezzi.

IN ITALIA...

La situazione descritta dal nostro collega inglese ha fatto sorridere più di un nostro redattore, e la ragione è semplice: in Italia la pirateria è ormai enormemente diffusa, e per di più interamente basata sulla vendita al pubblico.
I pirati italiani sono infatti al 90% dei rivenditori (e qui parliamo anche degli 'editori' di cassette e floppy in versione 'sprotetta'), che si limitano ad acquistare il programma già piratato dall'estero per poi duplicarlo e diffonderlo su tutto il territorio nazionale. In effetti, la discutibile forma di creatività mostrata dai pirati del nord Europa nella realizzazione di introduzioni, schermate, musiche e persino giochi completi è totalmente assente nel nostro paese, dove purtroppo non esiste nemmeno la FAST.
Una associazione equivalente, chiamata Assoft, si occupa in Italia della protezione dei diritti del software, ma dedicandosi esclusivamente al mercato dei prodotti professionali (Database, Spreadsheet, Programmi Integrati, ecc.), mentre per quanto riguarda i giochi si vive nella completa anarchia.
A buon ragione si è sicuri, in Italia, di vedere molto spesso un programma a 16 bit in versione pirata almeno due mesi prima che arrivi la versione originale, ed anche la politica antipirata attuata da diverse riviste del settore (come la nostra cuginetta Zzap!) non sembra portare eccessivi vantaggi. Certo, questo aspetto della 'proliferazione illegale' di copie rimane ancora un punto piuttosto oscuro del problema: si tratta di 'versioni non definitive' messe in circolazione dalle stesse case di software per farsi pubblicità, oppure da qualcuno operante all'interno di esse che — a loro insaputa — è in contatto con gruppi di hacker? Cppure ci troviamo di fronte a veri e propri casi di 'spionaggio industriale'? Riusciremo mai a saperlo?
In chiusura, dato che ci troviamo sull'argomento in questione, vorremmo solo ricordare il caso di Marble Madness, che non fu importato (in versione per Commodore 64) a causa della saturazione del mercato di copie pirata (e non si tratta di un caso isolato). E a farne le spese, naturalmente, furono i videogiocatori 'onesti'. Sino a quando dovremo registrare simili casi?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gente senza nome

I pirati intervistati per realizzare questo articolo hanno accettato a condizione che la loro identità non fosse rivelata. I loro nomi sono stati quindi cambiati, sebbene ogni altra informazione sia vera.

A proposito, inutile sforzarsi di riconoscere i propri amici nelle foto pubblicate, dato che si tratta di immagini in cui hanno posato membri del team editoriale di TGM.

ogni volta che caricate il gioco. Ditte americane come la Electronic Arts, la Microprose e la Mediagenic sono particolarmente coinvolte in questa lotta.

Ma i pirati stessi se la ridono.

"E' sempre possibile aggirare la protezione," — dice Robert — "dopo cinque minuti trovo sempre la routine giusta.". Lui usa la Expert Cartridge della Trilogic — un oggetto piuttosto comune fra i professionisti del settore — per entrare nel codice del gioco e salvarne i singoli elementi su disco.

"E' molto semplice, " — ci conferma Frank — "un sacco di ditte mettono nel programma delle codifiche particolari, ma la maggior parte è semplicissima da decodificare. Il bello è che man mano che loro migliorano le loro tecniche di protezione noi realizziamo copiatori sempre più potenti."

"Una volta," — continua — "la Electronic Arts faceva roba dura. Dal momento però che usavano lo steso metodo in ogni gioco, qualcuno scrisse un programma per sproteggerli tutti in una botta sola, senza problemi."

Ecco la risposta della Electronic Arts: "Era vero fino a pocó tempo fa, ma ora non più. Abbiamo cambiato i nostri metodi di protezione" — dice il direttore alle vendite Simon Jeffrey.

Uno dei pirati a cui abbiamo parlato ha persino abbandonato la sua attività illegale — ma solo perché stava diventando noiosa. Dopo tutto, quando si ha già qualche migliaio di dischi, si continua soltanto per provare qualche emozione.

Molte di queste emozioni vengono dal clima di setta segreta che circonda i gruppi. Robert, rammentando la sua 'iniziazione' alla pirateria, ci racconta: "Conoscevo uno che aveva avuto Super Cycle della Epyx quattro mesi prima che fosse messo in vendita. Andai a casa sua e diventammo amici, così mi diede tutto questo software. Io scrivevo una routine di sprotezione e lui mi diceva come migliorarla."

Queste gang hanno altri scopi, ancora più pratici. Un pirata: "Se hai un nome è più facile ottenere software da altri gruppi. Se sei da solo, non è invece tanto facile avere gli ultimi titoli."

E così dopo avere scambiato software nel cortile della scuola, le gang contrattano fra di loro... in passato tramite annunci sulle riviste (che ora sono censurati ed illegali), più recentemente sulle banche dati come la Compunet. Hay dice che la direzione delle BBS cerca di appoggiare la FAST nella lotta contro la pirateria, ma i dirigenti della Compunet non sono stati rintracciabili per un'intervista diretta.

Nei giorni della prima pirateria, i primi anni ottanta, i pirati lasciavano il loro indirizzo e numero di telefono direttamente nel codice dei programmi. Ora sono un po' più cauti, perché a causa della FAST e del cosiddetto "Codice Hay" dal 1984 sono diventati perseguibili penalmente.

"Ci stiamo nascondendo sempre di più." — continua — "Se analizzate un qualsiasi crimine, il momento di massima attività è proprio quando la polizia inizia ad occuparsene seriamente."

Hay stesso ammette comunque che la loro piccola organizzazione non può fare molto contro la pirateria. Poiché la polizia britannica ha solamente due unità specializzate in crimini da computer, entrambe a Londra, la FAST deve lavorare con piccole squadre locali e tecniche standard.

Quando poi c'è di mezzo un crimine tecnologico, la capacità dei poliziotti locali varia molto: "Ti viene assegnato qualcuno appassionato di computer, e la sua abilità può essere giudicata solamente dal suo stesso lavoro.".

A volte la FAST conosce persino l'identità dei pirati ma non può fare niente contro di essi, nei casi in cui non viene tenuta registrazione di nulla (a differenza della pirateria commerciale). Dice Hay: "Rintracciare le origini di un programma di gioco è quasi impossibile. Dobbiamo concentrarci su ciò che è realizzabile.".

I pirati lo sanno. Ed è per questo dicono, come Alan: "Non penso che qualcuno riuscirà mai a fermarci.".

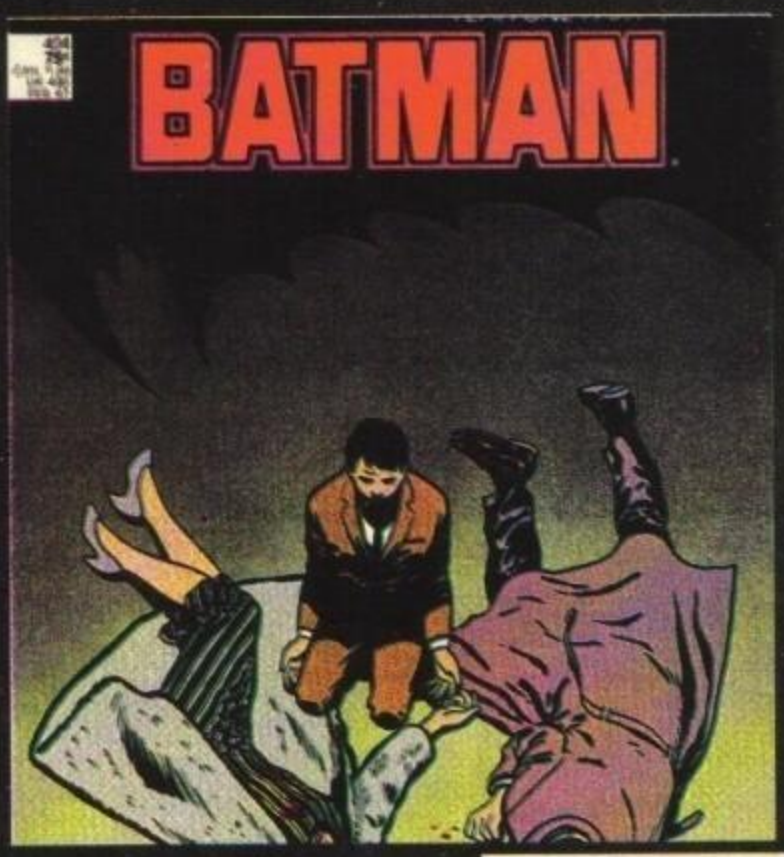
"Fra di noi non ci chiamiamo pirati, perché non lo facciamo per soldi.".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

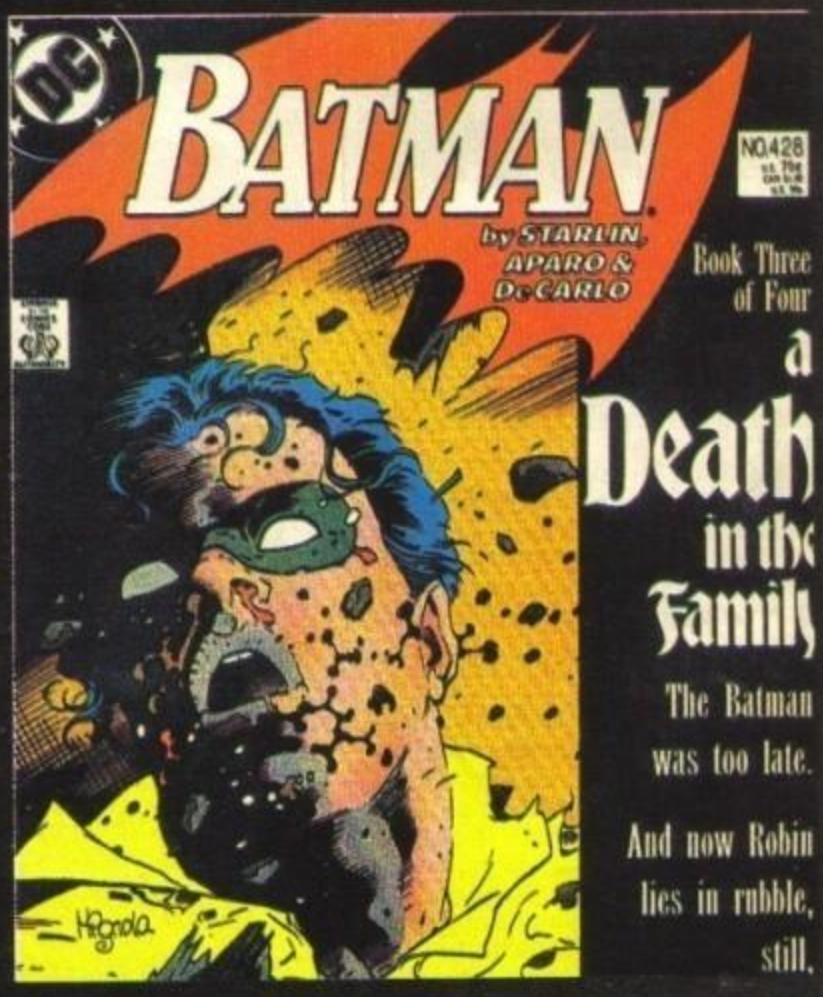
BATMAN

Nella sua splendida introduzione al volume Batman Year One, Frank Miller ci narra del suo incontro con il 'Cavaliere Scuro'.
Racconta: "Gotham City era una serie di blocchi di cemento senza fondo, illuminati da una luna fredda e sferzati dal vento, che sbiadivano in una nuvola di luci cittadine, una foschia umida si stendeva miglia sotto di me... improvvisamente si udì il rumore di un vetro rotto, seguito dall'ululato di una sirena, poi una scarica di mitragliatrice contro l'allarme, mentre riecheggiava una risata folle...
Un'ombra cadde su di me, dall'alto... ... nero, riflesso nel cielo scuro, un mostro, un gigante alato, teso in avanti, sospeso sul cornicione... ... poi si sollevò, le ali aperte..."
Queto è forse uno dei motivi del fascino che personaggi come Batman hanno da sempre esercitato sui lettori di tutte le età. Creatura della notte, usa il suo costume come spauracchio, per incutere terrore all'avversario e aver quindi un vantaggio psicologico. Non è un'eroe da commedia, non ha la verve di Zorro (altro giustiziere vestito di nero) né la visione moralistica di Superman, non ritiene che i suoi poteri siano un dono divino che lo pongono d'obbligo al servizio della gente. E poi non ha poteri: ha solo un corpo allenatissimo, e qualche marchingegno, insieme al timore che incute la sua uniforme.
Eppure, anche se le distinzioni non sono sempre obiettive, pensando a Batman viene più facilmente in mente la parola vigilante di quanto non avvenga invece pensando, ad esempio, all'Uomo Mascherato. E poi, se volessimo andare a fondo, un po' tutti i Supereroi, e gli eroi di tanta letteratura gialla hanno in sé il seme del vigilante. Eppure Batman rappresenta in maniera più evidente questo aspetto, forse per il suo atteggiamento, o perché le sue motivazioni nascono dalla vendetta, o perché il 'giustiziere' porta spesso il nero e il pipistrello è una creatura legata, nell'immaginario collettivo, al lato oscuro delle cose.
Il tema si presta in modo particolare allo sfruttamento tipico del fumetto e del serial televisivo. Ci sono tutti gli elementi che da sempre hanno riscosso successo nella narrazione ad episodi: l'eroe controverso, che sta dalla parte della legge ma adotta sistemi che ne sono al di fuori, la sete di giustizia (quella vera, rapida e infallibile, talvolta spietata), amministrata senza riguardi ed attenuanti. Questa dedizione ad una missione di solito nasce dopo un episodio di brutalità o sopraffazione, o a seguito di un trauma (spesso subito durante l'infanzia), ed è seguita dal giuramento di dedicarsi anima e corpo a questa causa, giuramento spesso preceduto da un segno propiziatorio



— nel caso di Batman un pipistrello. Altro elemento è l'ammirazione mista a paura della gente comune verso chi si pone al contempo nei panni di poliziotto, giudice e talvolta persino carnefice.
La storia di Batman è anche la storia di un ritorno, e di come Frank Miller, un autore con la matita ed un'ossessione, sia riuscito a far rinascere un mito ed abbia contribuito in maniera determinante anche al rilancio del fumetto ed alla sua definitiva consacrazione a mezzo espressivo completo.
Miller rispetta alla lettera la mitologia di Batman, non contraddice niente, eppure ridefinisce il personaggio e pone inquietanti interrogativi. Questo Batman, invecchiato, con i riflessi appannati e con le motivazioni dubbie, con i suoi incubi e i fantasmi del passato, vede la luce nel 1986, e come ha detto qualcuno una volta, niente sarà più lo stesso.
E' infatti nel 1986 che la DC pubblica il primo numero della miniserie di quattro numeri di Batman: The Dark Knight Returns, ed è subito una bomba. La storia si apre con un Bruce Wayne che partecipa alle eliminatorie di una gara automobilistica e sembra votato al suicidio; l'uomo sta viaggiando verso la cinquantina, ed è amareggiato e senza scopo; già da dieci anni ha appeso al gancio il vecchio costume a pipistrello e si sente senza scopo in una città ormai così violenta ed inumana da far sembrare idilliaca, a confronto, la vecchia Gotham City di quarant'anni prima, dove sui cadaveri dei genitori assassinati è nato il Batman.
La storia si svolge a diversi livelli che si incontrano e divergono, si incrociano e si scontrano, in un groviglio magistrale che riesce a creare un'illusione di realtà in movimento raramente riscontrata nel fumetto, e che solo molto di rado è stata utilizzata bene al cinema. Troviamo anche elementi di satira di costume (la presenza ossessiva della televisione che blatera senza sosta, per dirne una), di denuncia politica e sociale. Tutto questo, senza interrompere il ritmo di una gran bella storia che si legge tutta d'un fiato.
L'interesse dei media per questo capolavoro è stato enorme e dappertutto sono usciti articoli con titoli del tipo: "E' nato il fumetto adulto".
Cavalcando l'interesse suscitato dalla serie Dark Knight, la DC ha pubblicato successivamente una storia in quattro parti dal titolo Batman Year One; i testi sono sempre di Frank Miller e i disegni del bravissimo David Mazzucchelli, e vi si racconta l'inizio della carriera di Batman eliminando alcune incongruenze che si erano andate accumulando con gli anni.
La storia è apparsa all'interno della serie di Batman nei numeri che vanno dal n°404 del marzo 1987 al n°407. Segue Batman Year Two, sui numeri di Detective Comics dal n°575 del giugno 1987 al n°578. Dopo le due miniserie, anche le serie Batman e Detective Comics, entrambe dedicate a Batman, proseguono con le nuove storie.In particolare vanno segnalate le due importanti storie a puntate: 'Ten Nights Of The Beast' — uscito sui numeri dal 417 al 420 di Batman, dove la Bestia è un superagente del KGB, impazzito — e l'ultima, 'A Death In The Family' particolarmente interessante per uno strano referendum proposto ai lettori: alla fine del n°427 di Batman (seconda parte della storia in quattro parti) Robin, giovane compagno e spalla di Batman, si trova all'interno di un fabbricato che esplode. Sulla pagina accanto si legge: Robin morirà perché il Joker vuole vendetta, ma tu puoi impedirlo con una telefonata. Il testo è seguito da

"Mentre nelle mie viscere la creatura si contorce e ringhia e mi dice ciò che mi serve"

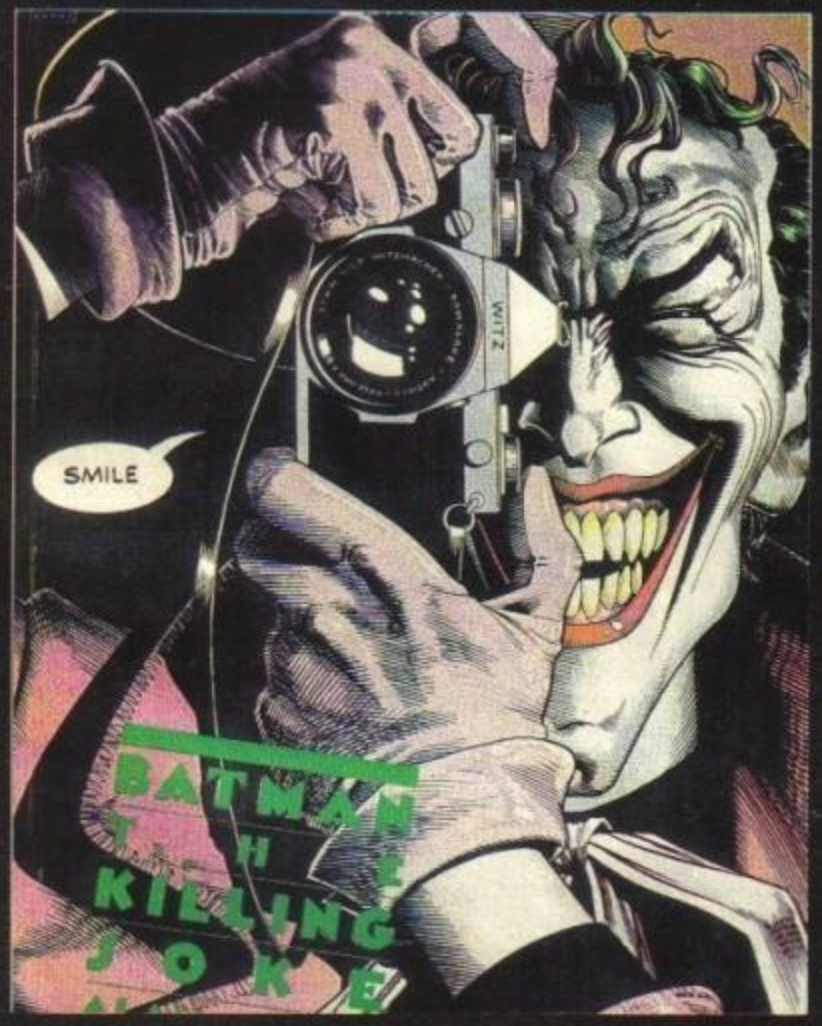


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

due numeri di telefono: componendo il primo Robin si salva, mentre chiamando il secondo egli muore. Per poche decine di voti (su oltre diecimila) i lettori hanno decretato la morte di Robin.
Dopo Dark Knight, comunque, la storia più bella apparsa su Batman è 'The Killing Joke', volumetto unico di 48 pagine che rende merito agli autori Alan Moore e Brian Bolland. E' una storia magistrale sul maggiore antagonista di Batman — The Joker — e sulla follia, e dimostra cosa si può fare spingendo all'estremo le caratteristiche di questo assurdo personaggio — un vero gioiellino. Al terzo posto metterei la storia (in quattro parti) 'Batman: The Cult', dove il nostro eroe è alle prese con una setta guidata dal carismatico Deacon Blackfire. La storia, scritta da Jim Starlin, è disegnata dal bravissimo Berni Wrightson, che però si è lasciato influenzare in alcune trovate dal Dark Knight di Miller. Abbiamo poi il volumetto 'Batman Son of the Demon' dove ritroviamo un altro dei principali antagonisti di Batman: Ra's Al Ghul, e la figlia Talia, per la quale Batman ha qualcosa di più che un debole. Per chi volesse approfondire la conoscenza di quest'ultimo personaggio, è recentemente uscita una miniserie di 4 numeri dal titolo 'The Saga of Ra's Al Ghul'. Sempre a proposito di ristampe, in questi giorni si conclude col sesto numero, una ristampa del meglio delle avventure di Batman pubblicate sulla serie 'The Brave and the Bold' e ripresenta in ogni numero una storia di Batman disegnata da Neal Adams, ed altre storie disegnate da altri grandi tra cui 'Viking Prince' di Joe Kubert.
Per concludere, è d'obbligo ricordare, oltre al Joker e Ra's Al Ghul, anche Catwoman, Two-Face, Professor Hugo Strange, the Penguin, the Scarecrow e the Riddler, che sono solo alcuni dei magnifici antagonisti che il nostro ha accumulato in quasi cinquant'anni di onorata carriera. Nel 1989 si festeggia infatti il cinquantenario di questo mitico personaggio creato da Bob Krane ed apparso per la prima volta sul n°27 di Detective Comics del maggio 1939. E' proprio in quel periodo dovrebbe uscire il film, diretto da Tim Burton e che — a giudicare dal cast — si preannuncia estremamente interessante. Altro segno di un sicuro successo sono le parodie, soprattutto dedicate al Dark Knight di Miller.
Purtroppo, in Italia non esce attualmente una serie mensile di Batman e questa cosa è tanto più grave in un momento in cui si nota la scarsità di personaggi in grado di reggere l'interesse dei ragazzi più giovani, che sono poi i lettori di domani. Batman si presta particolarmente al serial, e prescindendo da considerazioni di carattere qualitativo, era stato oggetto di un serial televisivo di successo negli anni '60.

Nessim Vaturi



Reperibilità

I comics in lingua originale inclusi quelli sopra descritti sono diffusi in Italia dalla libreria **'La Borsa del Fumetto'** - Via Lecco, 16 - 20124 Milano, Tel. 02/20.38.83, che effettua anche spedizioni. Si possono anche trovare nelle seguenti librerie:
Roma: Metropolis - Via Suor Maria Mazzarello, 30
Genova: International Shop - Via Odessa, 20
Asti: La Bancarella del Libro - Via XX Settembre, 60
Brescia: Imago - Via Battaglie, 29
Como: Graffiti - Via Vittani, 19
Messina: La Cassaforte del Vecchio Papero - Via Centonze
Modena: Iori - Corso Adriano, 40
Novara: Fumettomania - Corso Torino, 17
Parma: Letto e Riletto - Via Borgofelino, 54/A
Torino: (Milone)
Trieste: Nonsololibri - Piazza Barbecan, 1/A

"... e se lo spiacevole treno dei tuoi pensieri, è diretto verso i luoghi del tuo passato dove le urla sono insopportabili, ricorda che c'è sempre la pazzia. La pazzia è l'uscita di emergenza."

Piccola guida alla lettura di Batman:
— le serie Batman e Detective Comics, periodicità mensile
— Batman: The Dark Knight Returns (n°1 prima ediz. e successive, n°2, n°3, n°4 — apparse anche in volumetto)
— Batman Year One (Batman 404 - Batman N°2,3,4 - volumetto Titan - volumetto DC)
— Batman Year Two (Detective Comics 575 - Detective Comics 576/578)
— Ten Nights of the Beast (Batman 417/420 - volumetto in programma)
— The Killing Joke (1a e 2a edizione)
— Batman: Son of the Demon (volumetto)
— Batman: the Cult (miniserie di quattro numeri - volumetto in programma)
— a Death in the Family (Batman 426,427 - Batman 428,429 - volumetto in arrivo in Italia)
— le ristampe: Saga of Ra's Al Ghul (numeri 1/4)
— the Best of the Brave and the Bold (numeri 1/4 e numeri 5,6).
Batman appare come ospite in diverse serie ed è (o è stato) membri di diversi gruppi.

Tintori
SOFTWARE HOUSE
AMIGA Commodore
ATARI
SEGA SOFT center
COMPATIBILI IBM
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623
NOVITA'
Vendita per corrispondenza

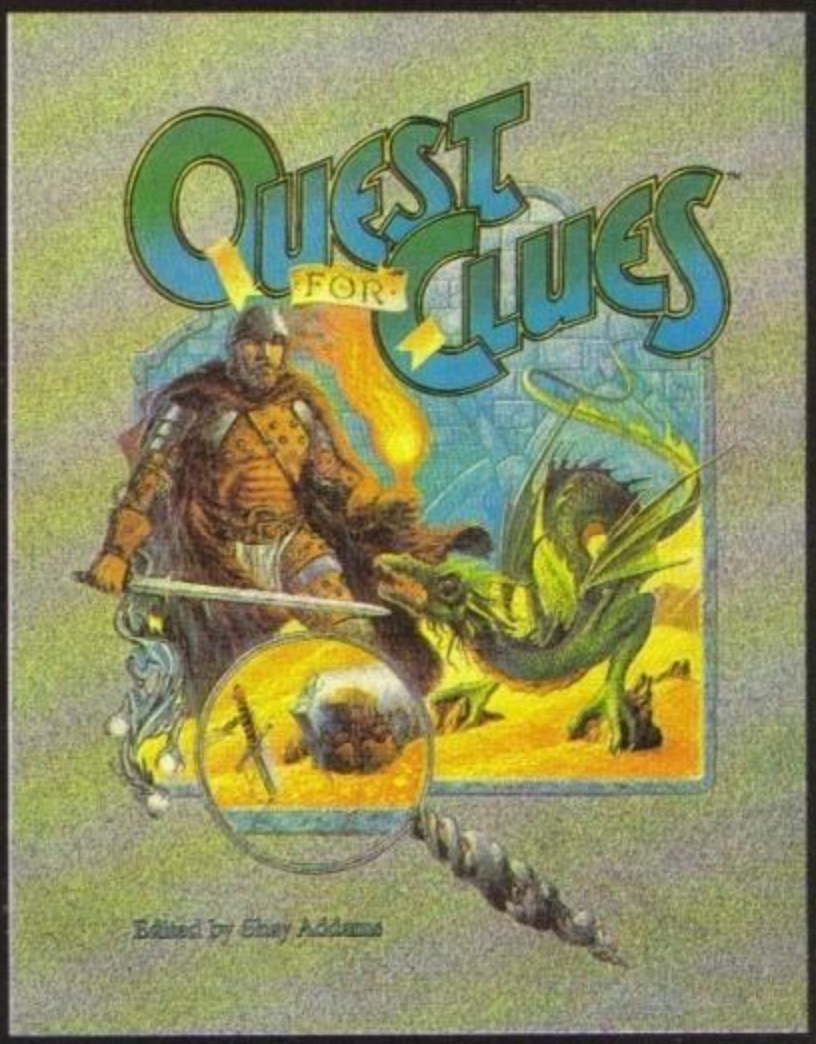
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAMPA

Quest for Clues

Origin Systems



"C'era un tempo in cui gli Avventurieri gridavano disperati, bloccati in profondi crepacci o in buie caverne, sperduti in foreste tentacolari o in gelidi labirinti di ghiaccio. E in quel tempo nessuno ascoltava le loro grida, poiché erano pochi coloro che osavano spingersi alla rischiosa ricerca di un tesoro o di un drago, e quei pochi tenevano per loro i segreti raccolti lungo il cammino.
Venne poi il tempo delle riviste, e poi quello dei libri, e fu la luce per i disperati esploratori di universi digitali..."
Dal *Libro del Mago*, Capitolo XV, Paragrafo 27

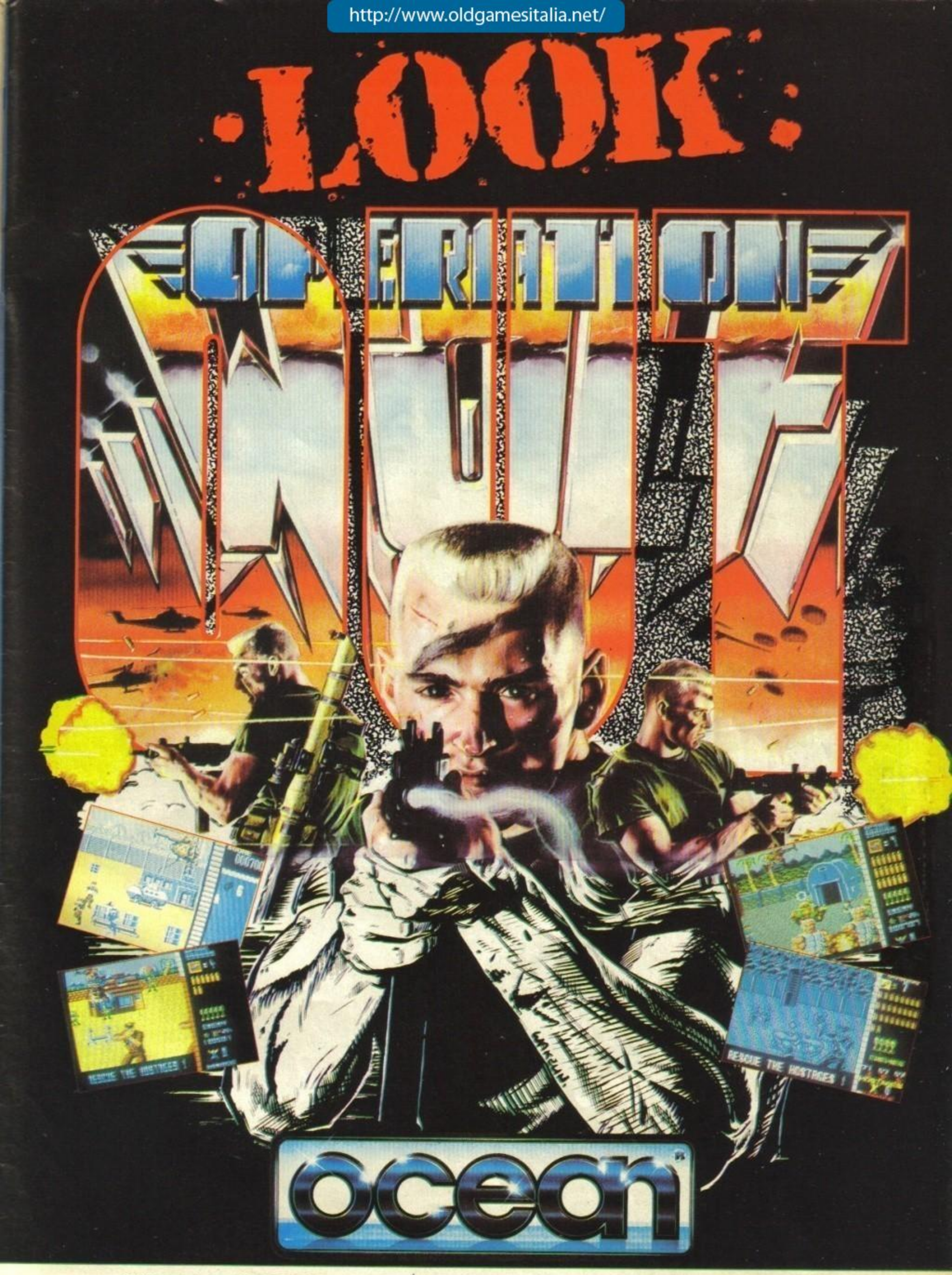
Scherzi a parte, mi era già capitato di scovare volumetti su come risolvere determinate avventure, oppure numerosi aiuti su riviste inglesi e americane (soprattutto grazie a Mike Gerrard, Gordo Greatbelly, Keith Campbell, e il nostro impareggiabile Presidente Henry Mueller), ma si trattava di materiale purtroppo celato alla maggior parte degli avventurieri italiani.
Figuratevi il mio stupore quando, scorrendo il listino Softmail, ho notato il titolo 'Quest for Clues', e a fianco la parola libro anziché i soliti disco/cassetta! Non potevo crederci: un volume su come risolvere avventure?!? Disponibile in Italia? In men che non si dica ne ho fatto richiesta, ed ho dedicato alcune delle mie notti libere per esaminarlo a fondo... scoprendo una serie di cose a dir poco stupende.
Prima di tutto si rimane abbastanza sconcertati dal marchio sul retro della copertina: Origin Systems Inc. — chi bazzica nel mondo dei Role Playing Games saprà certamente che stiamo parlando dei creatori della leggendaria serie di Ultima. Osservando la copertina si nota un altro nome, quello di Shay Addams, che ha redatto il volume. Ma l'autore?
Ed ecco la prima sorpresa: non si tratta di un autore, ma di un'intera Corporazione di Acchiappavventure (beh, non ho trovato un modo migliore per tradurre Questbusters Guild, mi spiace). In sostanza un gruppo di persone legate da un patto di sangue: chi riesce a risolvere un adventure non terrà per sé il segreto della sua vittoria, bensì traccerà il percorso da seguire ad uso e consumo di altri avventurieri, ricevendone in cambio un altro gioco a sua scelta, e così via...
Splendida idea. Tra l'altro lo Shay Addams della copertina è proprio uno dei Quesbusters, e fra i nomi elencati c'è anche uno Stephen King (che sia LUI? Mah!)
Ma passiamo ad esaminare velocemente il libro, partendo dall'esterno: la prima cosa da guardare in un libro è il retro, dove di solito viene tracciata una brevissima introduzione che ne illustra il contenuto. Nelle prime pagine di Quest For Clues, oltre ad un breve testo che spiega come e perché — grazie al contenuto del libro — non dovrete più sbattere la testa contro il monitor, vengono elencati anche i titoli delle soluzioni contenute nelle 192 pagine che lo compongono, viene tracciata una splendida storia delle origini di adventure e role playing games su computer (finalmente tutta la verità su Crowther e Woods ed il loro Colossal Caves!).
In effetti lo spazio dedicato a giochi di ruolo come Ultima, Bard's Tale e Phantasie è uguale se non superiore a quello riservato invece ad adventure game classici come Ballyhoo, The Pawn o Lurking Horror e ad altri meno standard come Shadowgate o Labyrinth.
Come appassionato di avventure ed ex-autore di tali giochi devo però confessare di odiare particolarmente le soluzioni complete sviscerate tutte d'un botto — per fortuna questo sistema viene utilizzato abbastanza di rado, e si preferisce ricorrere ad alcuni stratagemmi molto saggi.
Ad esempio, in Quest For Clues, la soluzione viene 'cifrata' nei punti vitali, ovvero le lettere dell'alfabeto che compongono il verbo ed il complemento sono state codificate, ed occorre servirsi di una tabella posta nelle ultime pagine per decifrarle.
Un'ottima introduzione all'utilizzo di questo saggio sistema viene sviscerata subito dopo la 'storia dei giochi di avventura', in modo da consentire uno sfruttamento indolore della ricca collezione di mappe, soluzioni e strategie.
In definitiva Quest For Clues è il classico manualone adatto sia all'avventuriero 'puro' che al giocatore di ruolo, e le sue oltre cinquanta 'soluzioni' contengono sicuramente qualcosa di prezioso per tutti. Tanto per citare qualche altro titolo vi dirò che ci sono persino aiuti per Autoduel, Destiny, Oo-Topos, Space Quest, Roadwar 2000, Leather Goddesses of Phobos, Moebius, Might and Magic, etc.
E poi c'è un aspetto che molti di voi forse non hanno considerato: mi rivolgo a tutti coloro che vogliono imparare a realizzare un buon adventure, che soprattutto piaccia ed entusiasmi i potenziali giocatori. Perché non studiarvi l'intera soluzione di un'adventure che probabilmente non giocherete mai e prenderne spunto (senza scopiazzare biecamente il lavoro altrui, naturalmente!) per muovervi nella giusta direzione? Ricordate che in genere i migliori autori di adventures sono coloro che ne hanno giocato e risolto parecchi...

STERLINO
Via Murri 75/a/b Bologna Tel 302896
STERLINO CLUB
Ipercentro di Megasoftware SOFT-JOCKEY { LANDO & FABIO
HARDWARE & SOFTWARE X { COMMODORE C64, AMIGA, ATARI ST, PC COMPATIBILI, ATARI 2600, NINTENDO - SEGA, MSX
STERLINO NEWS
SERVIZIO NOVITA'
VENDITA PER CORRISPONDENZA
Per informazioni Tel 051-302896

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LOOK:



CBM 64 **L. 12.000** cass. **L. 15.000** disco • Spectrum/Amstrad **L. 18.000**

PRESTO DISPONIBILI ANCHE PER ALTRI FORMATI

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WORKSHOP

In questa puntata del "corso" esclusivo di The Games Machine, i programmatori della D.W. Software rivelano finalmente i loro progetti: riusciranno i nostri eroici lettori a rendere giustizia al grandioso concept di *Orcbowl*? Qui in redazione ce lo auguriamo tutti, anche perché le migliori versioni del gioco potrebbero essere pubblicate da una grande casa di software...

Benvenuti alla seconda puntata del nostro Workshop: questa volta ci occuperemo della trama del nostro gioco, il cui concept ci è costato settimane di lavoro. Prima di partire, assicuratevi di aver letto la prima puntata e di avere raccolto intorno a voi le persone adatte (programmatori, grafici e musicisti), perché oggi trattiamo della parte più complicata del corso, nella quale dovremo spiegare ogni particolare del gioco.

Orcbowl

Come avrete intuito dal titolo, il gioco che ci accingiamo a creare è un misto di fantasy e sport: questo concetto è stato utilizzato per la prima volta in un board game (*Bloodbowl*), ma a quanto ci risulta - provate a leggervi l'articolo relativo sul numero scorso - si trattava di qualcosa di completamente diverso. Il nostro gioco prende anche spunto dal bellissimo *Archon* della Freefall, ma anche in questo caso i paragoni possibili non sono poi molti: ricordate quel che abbiamo detto nella puntata precedente riguardo all'originalità del concept?

La trama

Il gioco funziona a grandi linee come una partita di football americano: ci sono due squadre, una palla ed un campo con due linee di meta. Lo scopo del gioco è di portare la palla (che inizialmente si trova al centro del campo) oltre la linea di meta avversaria, evitando ogni possibile opposizione della squadra avversaria e sfruttando al meglio le qualità dei propri uomini.
Se la cosa vi sembra abbastanza normale, state però a sentire che cosa abbiamo pensato di aggiungere per rendere un po' movimentato il gioco...

Il campo

Il luogo in cui viene giocata la partita non è il solito stadio che tutti abbiamo presente: come potete vedere dalla **figura 1**, il campo è lungo diversi chilometri e contiene al suo interno monti, fiumi e foreste. Queste simpatiche caratteristiche hanno due scopi. Il primo è di rallentare il gioco - evitando problemi di gestioni multiple ai programmatori - mentre il secondo è di dare una ragione di esistenza ai personaggi caratteristici della fantasy e ad alcune loro armi e mezzi.

I giocatori

Ogni squadra è composta infatti da personaggi particolari (maghi, cavalieri, teleportatori) dotati di armi altrettanto caratteristiche (catapulte, ponti). Una partita vincente dovrà richiedere l'utilizzo contemporaneo di ogni personaggio, favorendo il giocatore che utilizzerà un gioco strategico simile a quello richiesto in una partita di scacchi.

Come avete visto, sino ad ora siamo rimasti molto vaghi per quanto riguarda la meccanica precisa del gioco: la ragione di questo è nel fatto che vorremmo che ognuno di voi pensasse, prima di proseguire la lettura, a come realizzerebbe un simile gioco.
Se proprio volete passare ad argomenti un po' più tecnici, comunque, non dovete fare altro che proseguire a leggere...

La realizzazione del campo

Come mostrato in figura 1, il campo è sostanzialmente un rettangolo composto da caselle quadrate di diversi tipi. Ognuno troverà sicuramente il suo modo per realizzarlo (noi vi diremo il nostro in una successiva puntata), ma in ogni caso ci

saranno dei dati costanti:
1)Le dimensioni del campo: *Orcbowl* viene giocato su 525 caselle, disposte in un rettangolo di 15 X 35. Tutte le caratteristiche del gioco sono state studiate per queste dimensioni particolari, così se voleste cambiarle dovete ricordarvi di modificare anche tutti gli altri elementi del programma.
2)I diversi tipi di caselle: Ci sono quattro tipi di caselle, che avranno una diversa influenza sulla mobilità dei personaggi giocanti. Cambiare il numero delle caselle o rendere il campo asimmetrico (una metà campo è identica all'altra) scombussolerà tutta la struttura del gioco, e come prima vi raccomandiamo di considerare quanto una modifica possa influenzare la giocabilità prima di cambiare qualcosa.

La realizzazione dei giocatori

Questa è forse la parte più complessa del gioco, e sarà meglio analizzare ogni personaggio con le sue caratteristiche. I dati che distinguono un personaggio dagli altri sono 3: la sua capacità di movimento (espressa in caselle), la sua energia (cioè quanti colpi può sopportare e quanto può stancarsi) e la sua potenza in attacco, che indica quanti danni infligge uno dei suoi attacchi andati a segno. Eccovi i personaggi:
Guerriero (warrior): ci sono 8 di questi personaggi in campo (per ogni squadra), ed ogni altro elemento è definito in base alle loro caratteristiche. Al momento dell'ingresso in campo hanno Movimento (M) = 3, Energia (E) = 1 e Potenza in Attacco (PA) = 1. Possono portare la palla, e sono divisi in due gruppi di 4 di cui uno armato di spade ed uno di fionde.
Barbaro (barbarian): ce ne sono due per squadra, ed è sostanzialmente una versione "abarth" del guerriero. Ha M = 3, E = 2, PA = 2. Attacca lanciando accette e può portare la palla, nel qual caso le sue caratteristiche diventano M = 3, E = 1 e PA = 1.2.
Cavaliere (rider): Ogni squadra ne ha due, e sono i centravanti di sfondamento della situazione. Non possono portare la palla, ma attaccano con arco e frecce ed hanno M = 5, E = 1 e PA = 1.
Teleportatore (teleporter): è un personaggio chiave ed opera da solo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Non può portare la palla e non è molto forte (M = 2, E = 0.8, PA = 2.2), ma ha poteri magici eccezionali. Oltre a potere attaccare gli avversari con dei colpi psionici - che però gli portano via 0.2 punti di Energia ad ogni attacco - può infatti teletrasportare uno dei suoi compagni sino a 7 caselle dalla linea di meta avversaria. Il processo gli sottrae 0.5 punti di Energia, ma si rivela fondamentale nella costruzione di azioni molto efficaci. Il personaggio non può teleportare:
- Sulla casella in cui è la palla.
- Le unità nemiche.
- Se stesso.
- Il Mago, la Catapulta, il Ponte e l'Healer.

Mago (necromancer): l'equivalente di un normale quarterback, è il personaggio di gran lunga più importante dell'intera squadra. Non può portare la palla ed attacca con fulmini di energia pura (M = 3, E = 0.5, PA = 1). Può scegliere di non muoversi e di lanciare una delle seguenti parole magiche:
- Heal: può essere usato una volta sola, e ripristina il valore massimo di energia in una qualsiasi unità eccetto la Catapulta.
- Revive: ci sono 8 possibilità di utilizzo per questa parola che farà rinascere una unità eliminata entro 5 caselle dalla propria linea di meta. La parola non può essere usata per far nascere unità non ancora eliminate.
- Freeze: due utilizzi, e blocca per 5 turni una unità nemica, che può comunque passare la palla.
- Curse: questa maledizione, che può essere lanciata una volta sola, abbassa il valore dell'energia di un personaggio (o unità) a metà di quella attuale. Per i 10 turni successivi all'incantesimo questo diventerà il nuovo livello massimo di Energia del pezzo, dopodiché ricomincerà a crescere normalmente.

Tutte le parole magiche non possono essere lanciate sull'Healer, il Mago o il teleportatore di entrambe le squadre.

Healer (ovvero guaritore): anche se viene trattato come un personaggio, si tratta più che altro di una casella speciale. Quando viene raggiunta da un giocatore della sua stessa squadra gli aumenta il livello di Energia (indipendentemente dal suo valore attuale) a quattro terzi del massimo consentito. L'Healer scompare dopo che è stato usato per 5 volte o quando viene raggiunto da un'unità nemica.

Ponte (bridge): non è un giocatore ma un accessorio. Serve ovviamente per oltrepassare il fiume, ma il suo peso è tale che richiede lo sforzo congiunto di tre giocatori (due se uno di essi è un barbaro) per essere spostato. Quando viene portato — cioè tre (due) giocatori sono sulla sua stessa casella — si muove di due caselle per volta. Non può essere distrutto dalla catapulta, e se viene attaccato l'aggressore gioca contro il portatore più debole.

Catapulta (catapult): Si tratta di un'unità che comprende anche i suoi operatori. Non può portare la palla, ed ha M = 4, E = 4.5 e PA = 5. Attacca lanciando grossi massi, che deve andare a caricare ogni volta sulla propria linea di meta (all'inizio del gioco è già carica). Ha una gittata di 15 caselle, che significa che dal centro campo arriva a tre caselle dalla linea di meta avversaria. Ogni suo colpo ha un effetto random (casuale) sull'Energia del bersaglio, che viene ridotta almeno di un terzo sino a scomparire del tutto (ogni perdita di energia causata dai proiettili della catapulta è permanente, e non si può recuperare neanche con un Healer). Se viene attaccata vince automaticamente, ma viene disabilitata senza combattimento se raggiunta da un Guastatore, ed in questo caso può solo lanciare un colpo se è carica.

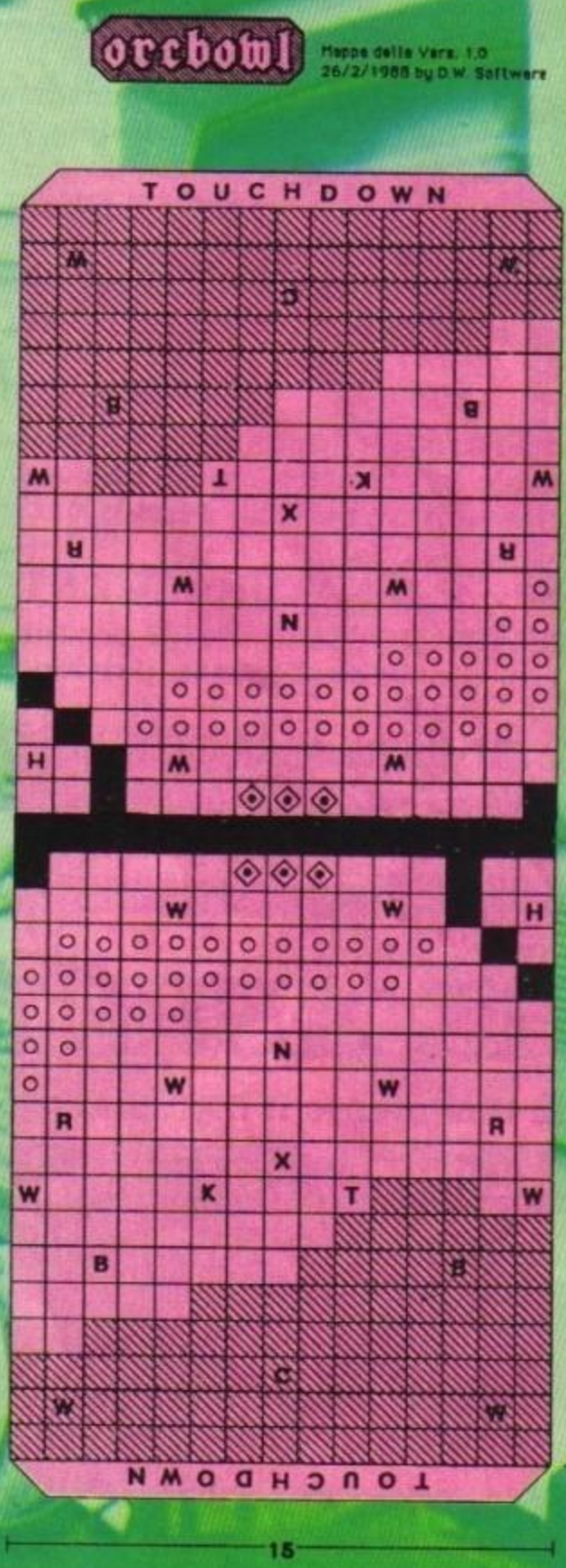
Guastatore (breaker): è l'unico personaggio che può disabilitare la catapulta. Ha M = 4, E = 0.8 e PA = 2.5. Non può portare la palla, ed attacca con delle granate che hanno una frequenza di fuoco pari ad un terzo di quella di una fionda.

L'energia

Prima di chiudere, diremo molto velocemente qualcosa sull'Energia: Questa si perde portando la palla (0.2 punti per turno) e ricevendo attacchi dagli avversari. Si recupera (0.2 punti) rimanendo fermi per un turno, e se diventa uguale o minore di zero il personaggio viene eliminato dal gioco. Un'azione che porti l'Energia del portatore di palla a 0.25 o meno viene interrotta, e il dato PA = 1 significa che in combattimento un colpo andato a segno sottrae 0.25 punti di energia all'avversario.

Gli ultimi elementi che vi servono per poter iniziare a pianificare il vostro programma sono i seguenti:
- La partita viene vinta al meglio di una o tre mete.
- I movimenti avvengono solo ortogonalmente (non in diagonale),
- Eccetto nel caso dei portatori del ponte e dell'Healer non ci possono essere due personaggi sulla stessa casella.
- Due unità avversarie sulla stessa casella combattono (come sta a voi deciderlo, anche se noi avevamo pensato a qualcosa simile ad Archon) sino a che una non viene eliminata.
- La palla può essere passata in una qualsiasi delle caselle attorno al giocatore che la porta.
- La palla entra in gioco in una delle 6 posizioni possibili (indicate in fig. 1), e dopo un touchdown sempre dalla parte della squadra che ha subito il goal.
- Dopo ogni touchdown tutti i giocatori rientrano e tutti i poteri magici vengono riportati al loro livello iniziale.

Nelle prossime puntate, le regole per il movimento, i primi suggerimenti tecnici e la vostra posta. Ciao a tutti e buon lavoro!



▲ Figura 1: Il campo di gioco di *Orcbowl*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEXT MONTH

Non preoccupatevi: se l'appuntamento è mancato su questo numero, li ritroverete certamente sul prossimo. Cosa? Ma come, li avete già dimenticati?

NERO SU BIANCO - 32/16/console

E' il momento della verità: finalmente (era ora!) saranno pubblicate, nero su bianco, tutte le caratteristiche tecniche dei computer e delle console che utilizziamo in redazione (compresa la PC Engine, ehm...). Tutti avranno finalmente le idee chiare...

DOSSIER VIRUS - Amiga/ST/Mac/IBM

Tutti ne hanno parlato, tutti ne parlano. Noi volevamo farlo, ma ci ha mangiato parte del materiale informativo... cose che capitano. Non perdete però il prossimo numero di TGM, e scoprirete insieme a noi la natura e i rimedi contro i virus del vostro computer.

...E NATURALMENTE RECENSIONI A NON FINIRE!

E PREVIEW, TRUCCHI, NEWS per tutti gli utenti di Amiga, Atari ST, PC MS DOS, console, coin-op. Pensate, persino due recensioni di giochi per la PC Engine!

...SI PARLA ANCHE DI "NOVITA'" FRA LE PAGINE... (????)

... e se la redazione non impazzisce prima di allora, dovremmo riuscire ad anticipare anche l'apparizione di TGM in edicola. Contenti?

CHE ASPETTI !

Regala finalmente il DRIVE al tuo C64 o al tuo AMIGA !

Drive CIRCE per 64 .....Lire 259.000

• **COMPATIBILE** col 1541 • **ROBUSTO** mobile **SCHERMATO** antidisturbo • **GARANZIA** totale (ricambi e mano d'opera) • Libretto di **ISTRUZIONI** in italiano • Dischetto **OMAGGIO** con programmi e copiatori **TURBO.**

Alcuni prezzi dal nostro listino:

✔ Commodore C64 Lire **299.000**
✔ Drive Commodore 1541 Lire **349.000**
✔ AMIGA 500 con Drive e Mouse Lire **849.000**
✔ Adattatore Telematico Commodore (compreso abbonamento gratuito Videotel) Lire **99.000**

• I prezzi riportati sono comprensivi di I.V.A.

Drive CIRCE per *AMIGA* .....Lire 249.000

• Ultra**COMPATTO** • Mobile in **METALLO** • Meccanica **GIAPPONESE** • Presa **PASSANTE** per collegare più Drives in serie • Tempo di **ACCESSO** 3ms • **AFFIDABILISSIMO** (vedi Commodore Computer Club N° 55)

PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:
CIRCE Electronics s.r.l.
V.le Fulvio Testi, 219 •20162 MILANO
Tel. 02/6427410

Celeri spedizioni in tutta Italia a mezzo pacco postale assicurato, con pagamento contrassegno al postino + Lire 15.000 quale contributo spese
CIRCE Electronics s.r.l. - via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 370
telefonare allo 02/6427410. •Per ricevere il listino HARDWARE, inviare i pr

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOW BATMAN IS ALIVE! . . .
ON YOUR HOME MICRO

BATMAN™

THE CAPED CRUSADER

HA HA HA HA HA HA HA

BATMAN TM & © 198
DC COMICS IN

CASSETTE
SPECTRUM AMSTRAD
COMMODORE
£9.95

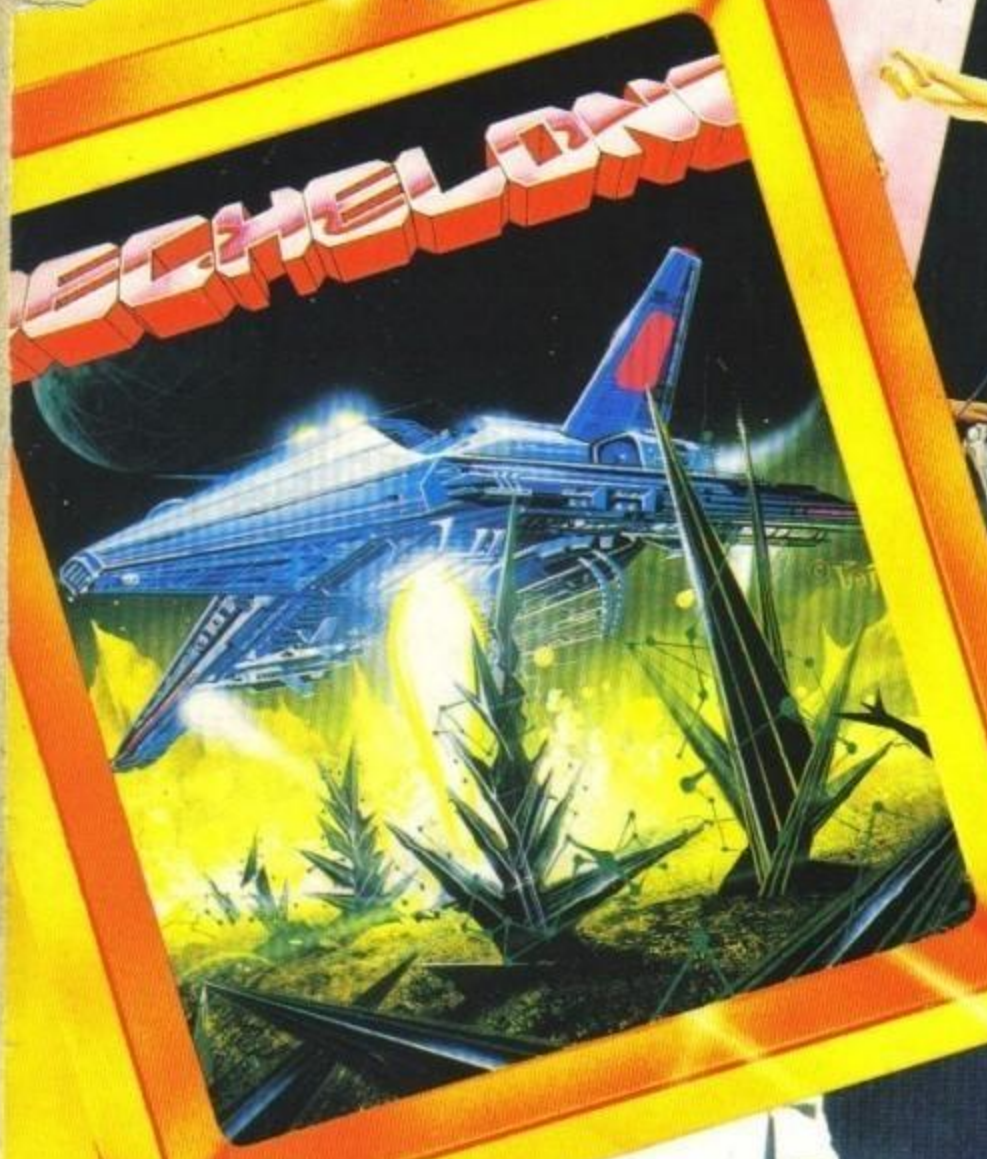
WAKELIN

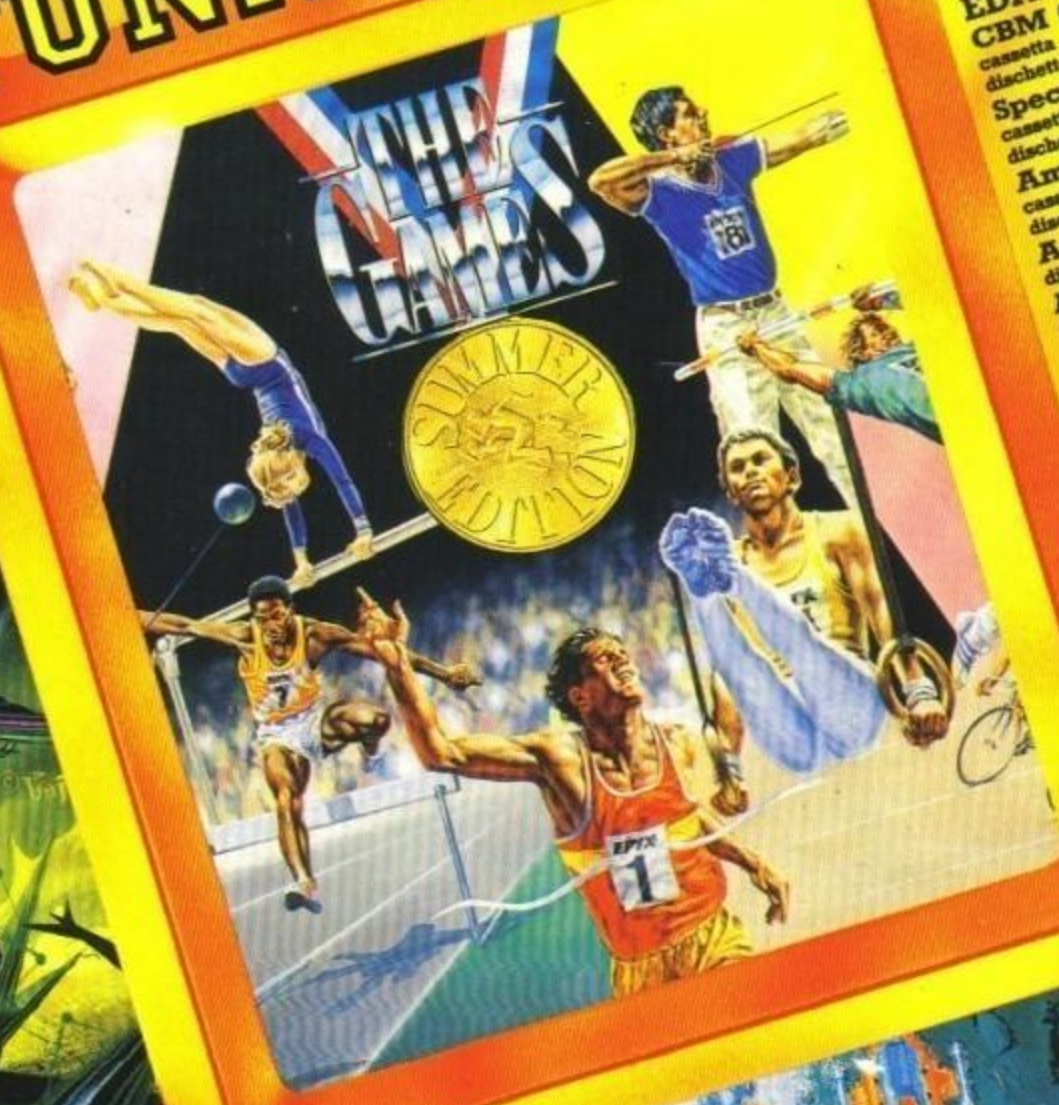
ocean®

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

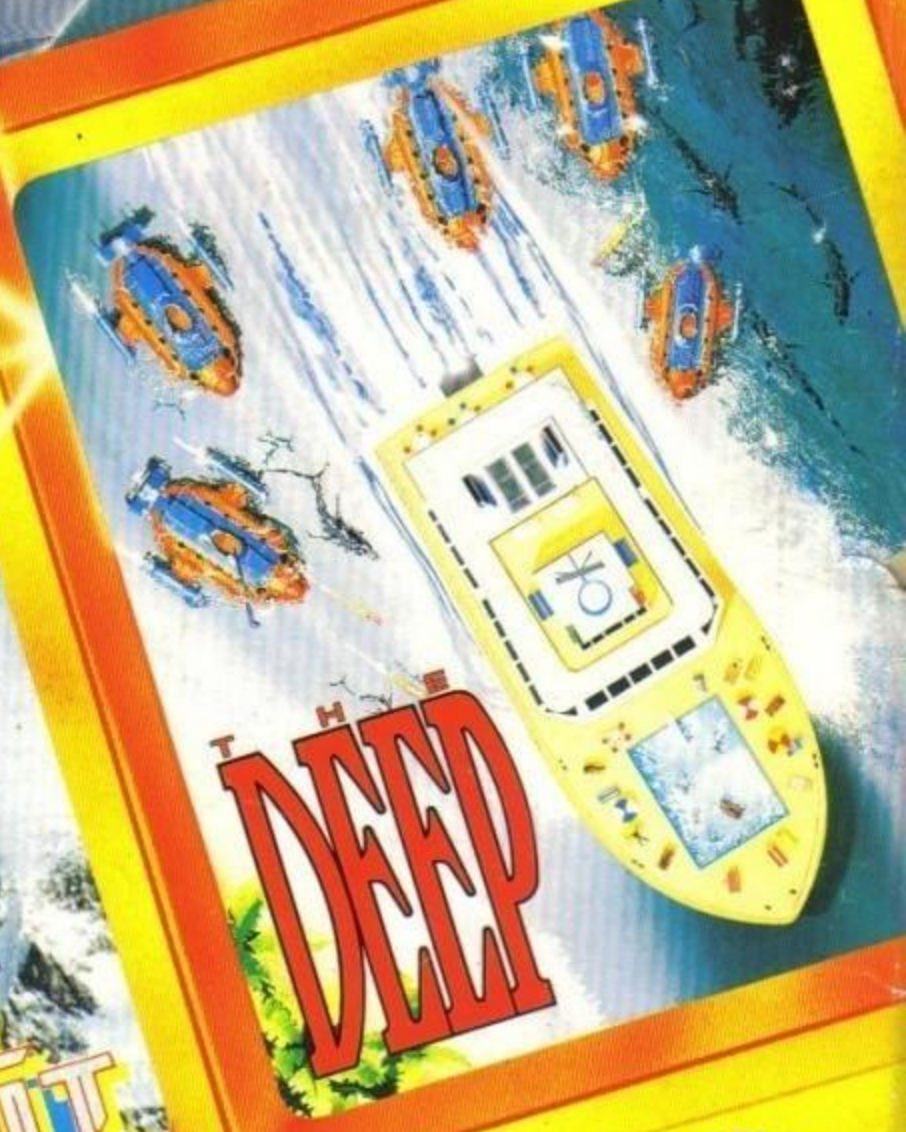
http://www.oldgamesitalia.net/

PER L'AUTUNNO





GAMES SUMMER EDITION™
CBM 64/128 cassetta, dischetto
Spectrum cassetta, dischetto
Amstrad cassetta, dischetto
Atari ST dischetto
Amiga dischetto
IBM PC & Compatibles dischetto



ECHELON™
CBM 64/128 cassetta, dischetto
Spectrum cassetta, dischetto
Amstrad cassetta, dischetto

FINAL ASSAULT™
CBM 64/128 cassetta, dischetto
Spectrum cassetta, dischetto
IBM PC & compatibles dischetto
Atari ST dischetto
Amiga dischetto

THE DEEP™
CBM 64/128 cassetta, dischetto
Spectrum cassetta, dischetto
Amstrad cassetta, dischetto
Atari ST dischetto
Amiga dischetto
IBM PC & Compatibles dischetto

U.S. GOLD (ITALIA)
VIA MAZZINIA 15
21020 CASCIAGO (VA)

U.S. GOLD®

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/